電視遊樂雜誌社製作

全國第一本超級任天堂專業年鑑

SUPER FAMICOM 特輯 3

售價250元

SFC軟體總檢索＋必勝秘技＋新薩爾達傳說百科辭典＝限定保存版

●完全收錄 SFC軟體

白熱野球／超級網球／極速地帶／史萊姆大冒險／超級三國志II／職業足球賽／超級E.D.F.／惡魔城傳說／新薩爾達傳說／雷電傳說／摩登原始人／礁瑚傳說／超級瓦強世界／小丸子日記／垂直作戰／迷宮魔獸／SD機動戰士外傳／超級信長野望／閃電出擊特別版／旅鼠總動員／超火爆摔角／3D足球賽

●預定發售新作 特別取材

高橋名人大冒險島／屠龍記／超速F1／勇者鬥惡龍V／魔劍／快打旋風II／超級魂斗羅／創世降魔錄／銀河風暴／辟邪除妖V／超級夢幻戰士／超攻合神／快打刑事／新世紀賽車／亂馬½／超級職棒／波斯王子

●廠商開發見聞錄

史克威爾／光榮／勝利音產／DECO／東芝EMI／阿斯米克

SFC

電視遊樂雜誌

●徹底完全攻略特集●

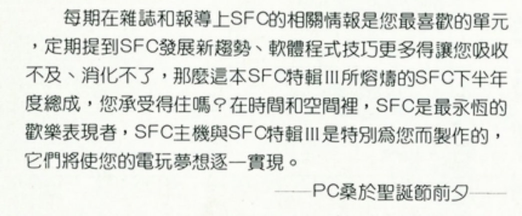
復活邪神／惡魔城傳說／新薩爾達傳說

YOU'VE GOT SFC POWER!

您的電玩夢想是不是在SFC年內的表現中略具規模了呢？在SFC的世界裡，您最先想到的又最熟悉是什麼呢？大概是擴大、縮小、旋轉畫面演出效果吧？在呼之欲出的３Ｄ畫面裡，感覺就有如身置其間般的震撼。曾幾何時原本單調、平面的遊戲，竟能進化成如此優越，SFC講究畫面的表現是值得您一再玩味。

接著您又想到什麼了呢？對了！是SFC非常動聽的音響演出機能。SFC的音源是SONY公司活用ＣＤ硬體技術的成果，透過獨立分離的左右交錯PCM8音，BGM就是那麼的接近自然音，而且又搭載著音質絕佳的數位回音，SFC能有如此精密的機能眞是讓人佩服呀！

是不是還缺少什麼呢？夢想要實現還必須靠遊戲軟體的幫忙，它指的是活躍在海拉魯世界的尖耳朵綠服小英雄？是任意變形到處蹦跳的史萊姆寶寶；是用力抽動鋼鞭的西蒙、還是手拿大棍棒準備英雄救美的JOE&MAC。說不定是指剛救回飛莉希雅公主的光之勇者呢？SFC軟體帶來的歡樂是個無法說明的謎，您不必去瞭解，因爲那是軟體廠商們集結人力、智慧所研發的程式，那是專爲SFC迷設計的超級歡樂電腦語言！您的電玩夢想是不是在SFC年內的表現中略具規模了呢？



每期在雜誌和報導上SFC的相關情報是您最喜歡的單元，定期提到SFC發展新趨勢、軟體程式技巧更多得讓您吸收不及、消化不了，那麼這本SFC特輯III所熔鑄的SFC下半年度總成，您承受得住嗎？在時間和空間裡，SFC是最永恆的歡樂表現者，SFC主機與SFC特輯III是特別爲您而製作的，它們將使您的電玩夢想逐一實現。

——PC桑於聖誕節前夕——



SUPER FAMICOM

特輯3 •目錄•

全國第一本超級任天堂專業年鑑
80年12月25日出刊

●軟體篇●

●預告篇●

●攻略篇●

●秘技篇● —— 132

●廠商篇●





負責人：陳希芳
發行人：陳日陞
總編輯：陳希芳
企劃主編：王榮輝
企　　劃：覃聖達、胡龍雲、游再興、蔡宏明
文字編輯：麥玉英、許麗容、鄭美琴、林麗君
梁天佐
美術主編：陳松本
美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀、林文芝
劉文兆、莊祖猛、劉豐益
電腦排版：楊惠理、林明月
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
印　　務：陳嘉祥
社　　址：新店市自立街134巷9號4樓
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路45號6F
電　　話：218-1582
ＦＡＸ：218-2046
總經銷：農學股份有限公司（農學社）
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
經銷專線：（02）9178022
印　　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：台北縣板橋市大觀路２段355號
帳　　戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號
香港總經銷：新成公司
地　　址：九龍深水埗福華街148號
黃金大廈第3座2FG室
電　　話：7289086
ＦＡＸ：3879951
法律顧問：蕭雄淋律師
電話：（02）3677575
新聞局登記臺誌第6004號

售價：250元



白熱野球

白熱プロ野球ガンバリーグ

HEAT PROFESSIONAL BASEBALL GANBALEAGUE

EPIC • SONY／'91年8月9日／SPG／8M／¥8500

一款標榜能氣定神閑縱情玩樂的正統棒球

此遊戲融合了許多其他棒球遊戲所少有的特點，比如使用了8M大容量Rom，直接提高電腦運行思考的等級，並且將每一部分細節都如以動畫處理，令您莞爾。無論打、投、守各方面您都能從容玩弄於指掌中。



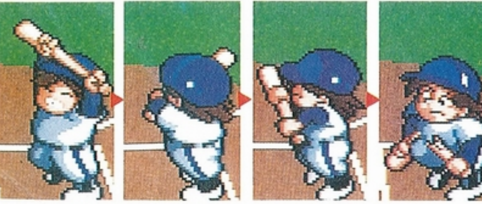
◀此乃正統的動作棒球遊戲

自然順暢的角色運作

遊戲中所有登場的角色造型皆出自專業名家之手，所以，不難發現即使是基本的一投一打的動作都很細膩流暢。至於操作性能上則是更棒。敢說當所有棒球遊戲裡所沒有的half swing（見壞球時則收棒不打），藉此提供玩者多一項聰明的選擇來控制打者判別好球亦或壞球。而不輕易的上當被三振出局。像這款簡直有如眞實比賽的棒球遊戲勢必能令喜好棒球的迷友們大呼過癮，也不禁嗟嘆高科技之進步神速呀！



▲這就是half-swing的動作。判斷是壞球時就可以馬上收棒不打


▲瞧！這些動作畫面都經由專業名家精心的設計動畫效果。流暢，選手的表情也很豐富！

大增情趣的造勢舉動

最近在球場上，大夥對選手擊出全壘打時的喝采已不如往昔那麼熱烈了。然而在這款遊戲裡可就非同小可啦！不僅畫面非常可愛，像啦啦隊的小妞們個個以全動畫式手法為您賣力地喝采加油。但有點要了解的是這些啦啦隊並非經常的做此動作表演，只有在滿壘，轉敗為勝或再見式等等的全壘打出現時才能獲得的殊榮。再加上觀衆席的人群們製造波浪形的歡呼時，（台灣也常見此種加油舉動），整個球場熱鬧一片沸騰。盛況之烈令玩家都會興奮！


▲啦啦隊的小妞們表演賣力逼真

▶依狀況不同的熱烈喝采

IQ 100的電腦設計

第9局時，兩隊積分相同，一壘有人。接下來的第8位打者至今都尚未擊出過一支安打，情況非常危急。若按現今其他遊戲的電腦設計，想必定會不參考好球路，任意擊出一支滾地球，（也許讓對方造成雙殺、殘壘）。但換上這款遊戲的電腦設計的話，勢必會運用戰略，選擇最佳球路，擊出個觸身球等保送，然後再換上一名強打，這樣的戰略進行之下送人奔回本壘得分。老實講這麼聰明的電腦設計，實際已離真正的職業棒球水準不遠啦



▲用技巧將一壘跑者送上2壘。簡直就是ID棒球的翻版

軟體篇



正式開賽之前的各項設定

在此就為各位介紹各種型式的比賽以及所有上場的選手，並一舉說明概況。「白熱野球」的玩法分成有2種，其一為所謂的明星賽和另一種錦標賽。甚至也還可以自行編組分成2隊玩一場對抗賽呢！這種對抗賽皆可由玩家隨興自由設定，無論是從比賽隊伍到選手的能力參數等都可以自由設定。換句話說，要組成一支超級強隊並非不可能。

如何設定流程

遊戲開始時，畫面中「GANBALEAGUE」的標題不停的旋轉擴大。接著下來參照上面所提供的畫面選擇各項比賽模式。而每種不同的模式所呈現的畫面也大異其趣。再來選畢隊伍之後，就是開始挑場地啦！球場嘛…又分為3種。最後就要進行比賽。分派先發投手以及所有要上場的各位置選手們。對了！在選擇模式的時候，在「Set up」畫面上可以很清楚的檢查到所有選手們條件的優劣，屆時都可以拿來做為選才的參考。總之一句，貨比3家不吃虧喲！

遊戲開始之前

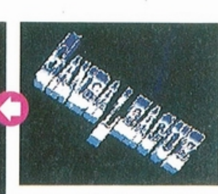


▲由此8類模式中，選安自己的最愛。保證高潮疊起



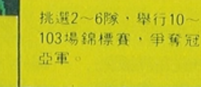
▶設定安當後才可正式開始。

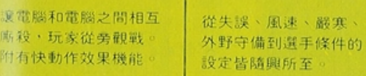
▶這幅畫面就是「GANBALEAGUE」的開頭。發現什麼不同嗎？！


▲標題一邊旋轉並逐漸擴大，威力四射地逼近！



2P：雙人合玩的模式。與朋友一分高下不亦樂乎！	1P：1人獨玩時可和電腦對戰，和電腦隊廝殺吧！	**模式說明** 比賽模式分為8種。各模式的玩法、設定各有各的樂趣，愛怎麼玩就怎麼玩，絕對毫無任何限制哦！
EDIT TEAM I：參考各選手的能力，做成一支超級強隊。	PENNANT RACE：挑選2～6隊，舉行10～103場錦標賽，爭奪冠亞軍。	ALL STAR：從同盟中挑選中意的選手，進行兩隊對抗賽。
WATCH：讓電腦和電腦之間相互廝殺，玩家從旁觀戰。附有快動作效果機能。	SET UP：從失誤、風速、嚴寒、外野守備到選手條件的設定皆隨興所至。	EDIT TEAM II：或者組成另一隊個性豐富的相同隊伍也無妨。



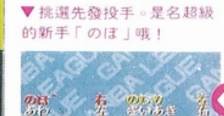



比賽開始



▲各項選擇結束後就要披掛上陣戰啦！

▼挑選先發投手。是名超級的新手「のぼ」哦！





▲通常是12支外隊再加上原先2隊總共是14支隊伍。

球場的選擇

造型各具特色的3座球場。明顯可以看出各球場草坪和紅土分佈配置全景。各球場的大小也不相同，難度也各有差異。

超大型棒球場

3座球場中圍欄最高，場地也最遼闊。想擊出全壘打比登天還難。

弧形棒球場

set-up選擇無風時，屋頂就會關閉。東京巨蛋型球場的未來形。

西方棒球場

以甲子園為主題的球場。也是唯一有lucky-zone（幸運地帶）的狹小球場。



軟體篇



超級網球

スーパーテニス

SUPER TENNIS

東京書籍／'91年8月30日／SPG／4M／¥7800

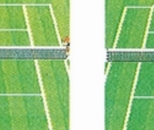
第1階段・用B鈕確實還擊

首先，如果不把球打給對手的話，就太離譜了。最基本就是使用B鈕的還擊，確實地把球打回到對手的球場內。

還有，在尚未習慣遊戲時，在SINGLES模式從GURAFE去選擇SELESE，以NANA或NAOPON為對手來練習即可。女性玩家使用大球拍則命中率很大，玩起來就更加容易。突然向女性CIRCUIT模式挑戰，把普通選手當成對手來練習也是方法的一種。



▲用B鈕確實把球打回。



▲反方向的球場也要練習。

第3階段・使用A、X、Y鈕

如果能夠巧妙地運用走位來打的話，這一次並不只是B鈕，A、X、Y鈕也可以有效地使用來玩。在A鈕是抽球（逆回轉的慢速球會低跳躍），X鈕是高旋轉（球會強烈地回轉，快速落下而且會高跳躍），在Y鈕上則是高速慢球（高打而緩慢的球，會高跳躍）。尤其是高旋轉對於擅長玩打網的選手而言，應該算是非常有效的方法。所以，要好好地使用一下，這樣子就可以發揮出強大的威力，讓人耳目一新。



▲對於網前的對手用高速慢球。



▲抽球也要練習。

第2階段・球對準角度

使用B鈕的打擊，繼續以電腦為對手的話，可以用十字鈕來確定角度分別走位方式。這個走位的技巧，在巡迴模式所出現的嘍囉對手，只要使用這個技巧應該就可以取勝了。但是，如果對於以這個為目標的話，反而會出局喔！所以，在非常危急的時候才去使用。還有，只要把打擊的時機挪一挪，就可以跑出好的走位。即使在發球也可以看準走位來打。這樣子的話，就能夠發揮出最大的效果了。



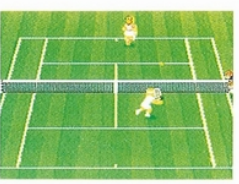
▲取得角度則對手很難接球。



▲過於瞄準則會出局。

第4階段・上網的攻擊法

目前都是一些在界線旁邊的來往打法，這一次只要踏進球場之中，就可以向空中迎擊以及撲殺，兜墜球等打法挑戰看看。上網的話，打抽球以及高速慢球等球速較緩慢的球之後，很快地跑到網前就很容易上網了。上網的話，以空中迎擊的打法是最好不過了，對於不擅長空中迎擊的人而言，只要在雙打模式上特訓就行了。在雙打模式上有前衛和後衛分得很清楚，所以這個可以用來做為上網訓練之用。



▲首先要習慣A鈕的空中迎擊。



▲空中迎擊練習以雙打最合適。

以巡迴模式來爭取優勝

在此傳授在巡迴模式上能夠獲勝的技巧。在這裡最重要的就是不要突然以男性去挑戰，用女性以十足力量之後再朝男性行進。首先朝女性順序上位目標邁進。

等級低的公開賽

巡迴模式有世界4大會和一般的4大會，共計有8大會。在其中的世界4大會上，強豪參加去獲得勝利的機率會變得很高。相反的，一般的大會則是等級低，尤其是里約熱內盧大會上，只有嘍囉人物來參加，所以非常有利。最初要以這種大會去爭取優勝。



▲這個大會的對手都是小角色。

連戰會疲勞的

連續在大會出場的話，選手會很疲勞的。因此，必定會有以不利條件不得不去戰鬥的狀況。想恢復疲勞就不要參加下次大會，或取得過關密碼輸入接關就可以。



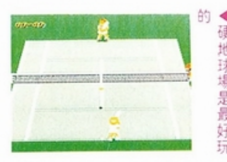
◀連戰的話，會因疲勞而動作變得遲緩。



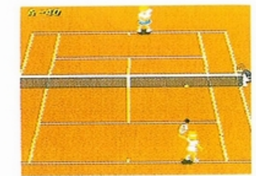
▲重新輸入過關密碼可回復。

避開不順手的球場

球場有硬地球場，草地球場、泥土球場3種，根據大會會場會有所不同。在自己擅長的球場去戰鬥，不擅長的球場只是會浪費時間而已，所以要盡可能地去避開不擅長的球場。



◀硬地球場是最好玩的



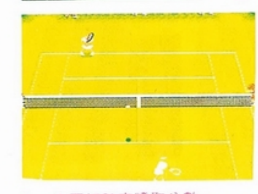
▲泥土球場很難使球彈回。

打倒順序上位的對手

1個大會結束的話，這時候會有順位表示出來。幾個大會結束的話，誰是強敵應該就能夠明白了。即使在下個大會要早一點跟強敵對戰的話，一定可以打倒。抑制給予對手的分數，自己的分數愈多則戰鬥的進行更為有利。



◀在第三回合跟順位上位的人對戰。



▲一定要打勝來賺取分數。

16位選手的資料公開

在這裡可以看到能夠選擇的20位男女選手資料。這裡從A到E的5階段評定表示，A是最好的，而E則是最壞的。還有，男子就在男子欄內，女子則在女子內的5階段評定，這一點要特別注意。看這些資料的話，那一位比較厲害應該就可以立刻明白。

	選手名	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
女子	GURAFE	A	A	A	A	C	A	C	B
	NABURI	B	A	B	B	A	A	A	B
	SELESE	A	B	A	A	C	B	D	A
	GARIZO	B	B	C	C	D	B	D	C
	SABA	B	A	B	B	B	C	D	A
	MALEVA	C	B	A	A	C	C	D	C
	SANCHA	B	C	C	C	E	B	D	B
	CAPRIA	B	C	B	C	D	B	B	B
	NAOPON	B	D	C	D	D	C	E	B
	NANA	D	D	D	D	E	C	E	D

	選手名	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
男子	LENDOU	A	A	A	C	D	B	D	A
	EDOBOU	C	A	A	A	A	C	B	C
	OBEKKA	A	A	A	A	A	A	A	B
	WAGASI	A	B	B	C	E	C	D	A
	SANCHO	B	B	A	B	C	D	E	A
	MACKUN	B	B	D	A	A	D	A	D
	CHIYAN	C	C	A	B	E	D	E	A
	SAMPLE	C	C	B	B	B	A	D	D
	VICHI	B	C	C	C	B	A	D	B
	MATSU	D	D	C	C	C	B	E	D

〔凡例〕

①打擊的球速…正拍
②高速慢球球速
③走步的速度…前後
④走步的速度…左右
⑤空中迎擊的球速
⑥開球的球速
⑦跳躍空中迎擊的出現率
⑧打擊的球速…反拍

選手檔案

有選手資料展示

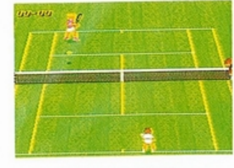
在巡迴模式上有3次以上的優勝經驗，而且在總合順位第1名時，會有選手人物介紹的資料展示。還有，以男子達成大勝取得總合順位第1名的話，就可以玩公開賽的遊戲了。



◀以第1名結束。



▲有選手資料的展示。



▲往公開賽的路還很遠。

極速地帶

ハイパーゾーン

HYPER ZONE

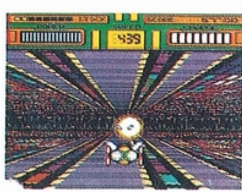
HAL研究所／'91年8月31日／STG／8M／￥8500

把握3個重點，朝向過關邁進

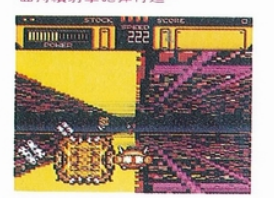
美麗背景和充滿速度感的展開。以這種"氣勢"來玩。在這部遊戲之中也要求要有"戰略性"的部分。下面的3個重點，就是遊戲全部共通的基本項目。一定要參考這個來玩。可以事半功倍喔！

像描圓一樣來操作

在相同地點展開攻擊所受到的傷害也是最大的。基本操作是在行程內，戰鬥機以描圓似地來移動，繼續射擊砲彈，這樣子可以使傷害減到最小。



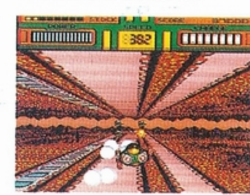
▲順時針或者反時針一面描圓一面持續射擊砲彈行進。



▲敵人會朝著自機射擊砲彈過來。在相同地點會受到大損傷。

分開射擊砲彈很重要

搭乘可以射擊殲滅砲戰鬥機的話，根據敵人的特徵及攻擊法，在分別射擊砲彈是很重要的。激烈回轉動作會大量出現的敵人使用普通彈，動作較慢有厚裝甲的敵人用殲滅砲是最有效了。



▲複數敵人出現，使前進路線變窄的話，可使用殲滅砲去擊毀。

熟悉道路

再者，在行程上那裡有回轉道路以及歧路等，這個在事前記住是很重要的。相同的行程玩好幾次，就可以清楚掌握住道路狀況。



▲看看後敘的各區域行程圖，記住設計型式。

全8關之中的1～6區域攻略

攻略關鍵是趕快搭乘共有6架的戰鬥機。因此，要專心達成各區域的目標點數喔！

區域1

最初區域是古代首都。戰鬥機是稱做「BM-4」的貧弱東西。裝備也只能夠搭載普通彈而已，攻擊力也非常低。為了達到下次換乘戰鬥機的得分30000分，使用A、B鈕連打，適度地保持速度，順利地去打倒敵人。潛伏的一瞥用普通彈連射就可以輕易打倒了。

區域1
目標得分30000分

回轉道路有4個地方。道路的設計比較單純。在這裡要專注於打倒敵人以便賺取得分為優先，在行程上大幅度回轉移動時，就應該採取攻擊了。

地點

▲要打倒所有敵人就要重複地攻擊。

區域2

第2個區域是鼓風爐。這裡有許多的敵人登場，攻擊模式也有很多的變化。可以算是序盤戰的難關區域。因此，搭乘戰鬥機「H-WING」來玩。這個戰鬥機在操作上，對付複數敵人用普通彈，而厚裝甲的敵人則使用殲滅砲來分別射擊行進。像蛇般的頭目要儲存殲滅砲威力，持續地躲開攻擊，等到變成最大再射擊。如此反覆就可以打倒了。

區域2
目標得分60000分

行程的難關有2個火柱地帶。這裡是以行程中央附近為界線，戰鬥機左右搖擺以最高速通過。萬一受到損傷的話，有了處回轉路道可以減速行進。

地點



▲火柱在戰鬥機的畫面中央位置就能躲開。

區域3

第3個區域是曼底里亞魯・發古多里。在這裡應該確實地變成「H-WING」戰鬥機。在這裡的敵人攻擊是相當激烈的，不過對應法則有2個。第1個是一直增加使戰鬥機能夠快速地描繪圓形的操作。第2個則是除了回復道路以外，儘可能地從廣闊的行程通過。只要小心這一些的話，受到傷害就會很少。

區域3
目標得分80000分

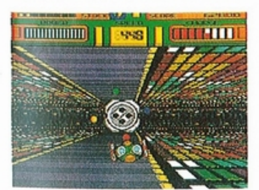
問轉道路有4個地方。行程內有許多交叉飛行圖形的人物，儲存殲滅砲威力然後快速移動，在最大的時候就一口氣去打倒，這是最佳的攻擊方法。

地點

▲圓形、四角、三角人物出現就用速攻打倒。

●頭目的攻略法

像是操縱器的頭目，裝甲很厚。從四周的4個砲台發射砲彈，被打到會受到大損傷。攻擊法是首先找尋這個砲台不射擊砲彈的空隙，使用普通彈連射去破壞。4個全都破壞的話，用殲滅砲給予數次損傷就能夠打倒。



▲以描圓似地來移動戰鬥機，連射普通彈去破壞4個砲台。

區域4

古拉斯・南特是第4個區域。這裡要搭乘「P-7」來玩。開始就會有像是花的人物出現，相當厲害的強敵。這個危險的敵人在開始時會儲存殲滅砲，要一口氣去打倒。在有很多會受到損傷的序盤上，速度要快速是通過的要領，後半則要降低速度，以賺取點數為目標，用自己所喜歡的方式來玩。

區域4
目標得分40000分

有很多分歧道路的行程，所以掌握行程的設計是十分重要的。在威力殘量還有很多的情況下，進入死巷不要進入回轉道路，這樣子會比較安全。

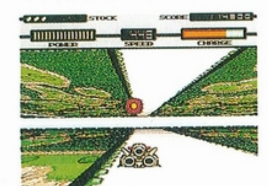
地點



▲威力少的時候，以非常手段往死路去。

●頭目的攻略法

菸像是正紅花頭目的攻擊，朝著花瓣用普通彈射。沒有花瓣的話，會突然地猛烈射擊砲彈，不過只要配合得好則戰鬥機也能夠快速移動。一面躲開攻擊一面儲存殲滅砲的威力，在變成最大時去發射即可。



▲動作變激烈的話，以描圓似地來移動戰鬥機，躲開攻擊。

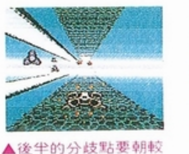
區域5

第5個區域是里普魯・飛魯時。在這裡要搭乘戰鬥機「RW-91」。這個區域的敵人並不會猛烈的攻擊過來。把戰鬥機的速度放慢，著實地去重複得點。但是，必要小心在中盤出現的像是肉粽的敵人。失誤而接觸到的話，所受到的損傷是相當大的。出現的時候，不要展開攻擊只要加速通過，這樣子才比較安全。

區域5
目標得分170000分

回轉道路有3個地方。避開在道路內的水柱地帶，朝著後半的分歧點右側行進，道路沒有的話，就往左側道路行進。雖然多少會受到損傷，可是這個方法最好。

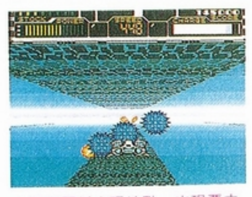
地點



▲後半的分歧點要朝較安全的右側行程前進。

●頭目的攻略法

像是海參的頭目把身體隱藏在水面。攻擊法是反而利用這個特徵，在潛入水面的空隙儲存殲滅砲的威力。然後，當再次出現的瞬間射擊殲滅砲。很難掌握住動作模式的這個敵人，要如此反覆攻擊才可以打倒。



▲很難預料出現地點，出現要立刻射擊殲滅砲才比較有效。

區域6

第6個區域是念歐・梅卡羅柏里斯。戰鬥機以「X-003」來玩。有許多厚裝甲敵人的區域，普通彈衝突的危險性很高。放慢速度，以殲滅砲去打倒敵人。

區域6
目標得分200000分

回轉道路有4個地方。電磁波地帶要減速，走出行程外使用殲滅砲去破壞砲台後，再回到行程的處理法。

地點

●頭目的攻略法

對頭目的攻擊法，首先使用普通彈連射，看準4個突起物去破壞。接著，以圓形描繪一面躲開攻擊一面儲存殲滅砲的威力。變成最大就發射殲滅砲去打倒。

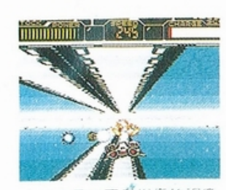


◀一面畫圓一面攻擊就可以打倒。

技FILE

減速取高得點

戰鬥機的速度極快，所以通過敵人而走過頭的機率很高。要高得點就要連打減速鈕行進，確實地去打倒敵人。



▲減速是以不受損傷的程度去進行才是重點。

※行程地圖上的O是回轉道路，▶是終點（頭目地點）表示。

軟體篇

史萊姆大冒險

EPIC/SONY RECORDS PRESENTS
Jerry Boy
PUSH START BUTTON
©1991 SONY MUSIC ENTERTAINMENT(JAPAN)INC.

ジエリー・ボーイ

JERRY BOY

EPIC・SONY／'91年9月13日／ACT／8M／¥8500

5個有效的技巧

在這個遊戲中，可以加速及黏貼來通過難關，基本是按X或Y鈕來玩。這兩個鈕能夠靈活使用的話，這裡提供5個有效的技巧，一定要好好地使用一下。


▶史萊姆能否活潑移動是過關的關鍵。

逆行流程

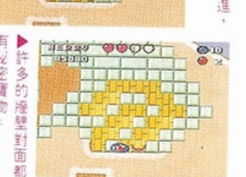
在沙河及海中游泳移動的時候，以連打X或Y鈕來操作。這樣子可以逆著流向游泳。


◀用這個方法也可以爬上瀑布。

穿過牆壁

看起來毫無通過間隙的牆壁。（尤其是區域3的沙漠以及區域8的城）。千萬不可以絕望。在有幾個並列的牆壁磚塊之中，有可以通過的縫隙！若看到這種地點在眼前的話，可以一個來試鑽一下磚塊。


◀史萊姆朝前行進，接近磚塊。


▶許多的牆壁對面都有秘密寶物。

在閃爍時猛衝

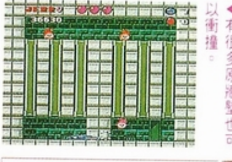
史萊姆在受創時，會閃亮數秒而此時正是無敵狀態。在長距離的針山以及仙人掌並排容易受到連續損傷的地點，不妨在受到損傷的時候，在閃亮中猛衝。要好好利用無效狀態一口氣快速地通過才成。


◀在這種地點受到傷害的話……。

▶閃亮無敵中一口氣加速脫離最為有利。

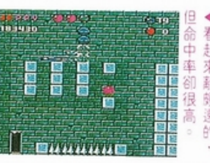
衝過隔壁

牆壁的另一邊有敵人。這時候稍微離開牆壁，在旁邊伸展出去的話，可以攻擊到敵人。尤其在進路狹小地方及凹凸地點最為有效。


◀有很多原牆壁也可以衝撞。

以遠距離衝過

在敵人接觸的可能性很高的地點，縱橫伸展攻擊時，在稍微離開的地方作的話。看起來雖係是射程之外，卻可以意外地命中。


◀看起來離頗遠的，但命中率卻很高。

要如此打倒在各區的頭目

8個區域都各自以2個面（A、B）構成的，它們的背景更是多樣。在各區域最後精華的頭目也相當有個性，非常地刺手。對各頭目的共通基本攻擊層就是以縱橫伸展，急速的攻擊。除了會飛的頭目（食人魚、鯨魚座）之外，其他的頭目都可以用這個攻擊層來打倒。在空中的頭目使用鐵塊來打的話，攻略會比較輕鬆。


▲打倒各頭目之後，會落下IUP秘密寶物，一定要取得。

區域1

1-B最裡面的建築物。屋頂上有「鳥頭目」。打倒方法是，首先等它從屋頂下來。持有球的話，可以用連射。只要打中4發就可以輕易解決了。如果沒有球的話，引誘它到眼前來，橫向伸展給予4次的打擊，這樣子就可以輕輕鬆鬆地把它解決掉了。


▲連續吐出球的方法最好。只要打中4發就可以解決了。

區域2

想要打倒潛伏在2-B的「食人魚」，從眼前的荔枝上拿到鐵塊。頭上有鳥群出現的話，等它停止飛翔在旁邊依序用鐵塊攻擊。這時，一面跳躍，一面吐出鐵的話，飛行距離就可以提昇很多。


◀翅膀停止的話，開始攻擊。從旁依序打倒。


▶跳躍然後吐出鐵塊是攻擊的重點。


◀「食人魚」降下後再展開攻擊。

區域3

沙漠3-B有「機器人」等著。這個頭目出現時，趕快潛入它兩腳之間。只要穩住這個位置，朝縱向伸展連續跳躍攻擊。用速攻法進行這個動作的話，便可以輕鬆地打敗敵人。萬一受到傷害也要連續跳躍攻擊。即使被踩也要繼續跳躍。


▲這個位置要趕快穩住。行動之前要縱向伸展連續跳躍。

區域4

4-B上有「鯨魚座」會在頭上發出光芒。這個頭目的前方有大量的荔枝，可以拿到刀及鐵等秘密寶物來戰鬥。打倒方法是首先穩住在畫面中央的位置。接著，朝縱向伸展，一面跳躍一面連續吐出鐵塊就行了。


▲這時候不要理會擴散彈。在這個位跳躍並連續吐鐵塊。


▶「鯨魚座」即使變成這樣打法也相同。

區域5

5-B後有隻「金屬」的企鵝橫行。打倒的基本方法是朝橫向伸展的攻擊。穩住一個固定的地點（那裡都可以），等到它接近的時候以急步連續攻擊。給予數次的損傷就可以打倒它。它口中吐出的小打法和打企鵝的方式完全一樣。


▶確保這邊，首先對小魚縱向伸展開始攻擊。

◀朝著這裡來的話，閃開，並且反復攻擊。

區域6

「耶傑歐」是潛伏在6-B的頭目。要與這個敵人戰鬥的話，要穩住最下段的右端冰的立足點。等它降到這個地點時，再橫向伸展開攻擊。這時用連續攻擊就能打倒它。打倒之後，就待在此千萬別動！冰層爆裂後的散彈飛來時，縱向伸展躲過便


▶確保這個立足點。在這裡橫反復伸展攻擊。


◀打倒後小心別亂動，很容易失誤哦！

區域7

7-B有「大魚」潛伏。跟這個頭目打時，最初要先防守。用跳躍來應付它銳利的背鰭。然後在它一面回轉一面降下來的時候，找到一塊不會被碰到的地方，以橫向伸展給予打擊。即使它變成骨頭後也要專心引誘它，同時朝橫向伸展繼續攻擊。


▶以跳躍來解開背鰭攻擊。這裡要好好守備。


◀降到這個位置的話，用橫向伸展反復攻擊。

區域8

「魔法師」在最後的8-B登場。最初出現的光球靠近時，以橫向伸展攻擊就會消失。頭目降下來，也用橫向伸展攻擊。打到它時就會掉下1個球來，趕快拾起再吐出去。只要反覆幾次這個動作，就可以穩當地打倒它了。


▶最初會以光球橫向延伸攻擊，要小心別受傷！


◀打到魔法師的話，球會掉下。拾起攻擊。

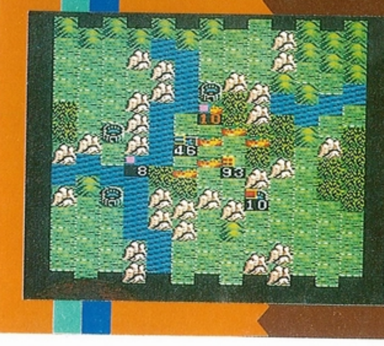
技 FILE

史萊姆無限增殖

使用這個遊戲的舞台選擇，史萊姆可以無限的增殖。做法是先玩1-A。去取得在起點附近雲上的IUP秘密寶物（參考照片），史萊姆殘數可以增加1隻。還有以「J、E、R、R、Y」的順序取得羅馬字母看板過關的話，史萊姆殘數就可以增加2隻。接著，再選擇1-A以同樣的要領來做。如此重複地操作的話，就可以使史萊姆殘數無限地增加了。


▲爬上起點附近的椰子樹，行進到雲上就可取得1





超級三國志II

スーパー三国志II

ROMANCE OF THREE KINGDOMSII

光 榮／'91年9月15日／SLG／8M＋64K RAM／¥14800

富國強兵為第一要務

首先，我們從遊戲剛開始的部份解說起。因每位君主活躍的時代有所不同，導致了不同君主的選擇會有相當大的差異，但有些過程卻是不可避免的，此時最忌心浮氣躁了！

增強國力之對策

最初的方針應指向使國內安定。具體來說，1～6日以治水度為目標（每日金20左右）7～12日以提升民之忠誠度為目標（米30左右）。這樣的話，就算遭受到令人討厭的颱風、洪水或居民叛亂的侵襲，也會將受到的損失減少到最低。而且，這也會使每年的收入逐漸提升。因人民的忠誠度對國家的稅收及糧食的徵收影響很大，所以要時時注意忠誠度的變化。當國家內政安定後，再將兵士數提升至100（1萬人）就更加完美了。徵兵雖增加金及米的使用及降低忠誠，卻可壯大兵力。



▲內政方面以智力高的武將來實行比較適合，能達到某一程度就好了

善用空白地巡遊

如果鄰國中有無人的國家，即可先賜與麾下武將一人糧食及金派遣至鄰國。如果多數的鄰國都無人佔領，則返還的移動將會紓解金不足之現象。而且都能尋得在野武將就更好了。就算是無能的武將也有可供利用的地方。要注意的是本國若集中有多數兵糧及金的話則它國可能會來侵襲，所以在移動前最好先徵兵加強國力。


▶白色的地方是空白地



◀出發前要注意兵士數

▲若巡視2、3國就會變成這樣！

優秀人材是擴張領土的基礎

儘可能的集結優秀的人材是在完成統一前所不變的鐵律。決對不能以找不到人材為藉口而放棄搜尋。記住！就算是平庸也可幫忙輸送與買賣兵糧。這也就是所謂的人盡其材。

以「搜索」來登用

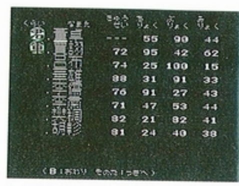
這裡與傳統三國志最相似的地方可以說是在野武將的搜尋及將其登用了。這序盤時，這也是主要的取得人材之最佳方法。人材起用法之秘訣有1.以魅力高的武將來搜索及登用。2.一發現馬上登用。3.武力高之武將以馬、智力高之武將以信來登用。4.為了在登用後能馬上的使用褒美的指令，儘可能不以太守或君主來搜索或登用。5.不要僅使其成為在野武將。以上各點一定要確實做到。雖然能否找到人材與參與搜索的武將之能力有很大關係，但若一連幾次都找不到的話，就留待明年再搜索好了。



▲發現人材了。在中原的荊州有很多的人材，可接連不斷的登用。

收買它國的武將

因這個方法若與計略並用將會輕鬆的成功，所以請各位多多參考。為使能成功的從他國挖角，我們必須先了解此一武將的忠誠度及其性格，因此要確實的實行情報之搜集，此時若有軍師在旁，最好多參考軍師所提供之意見。


▲針對忠誠度較低的武將，使用「登用」將其挖角過來。

戰鬥時將人材抓來

在攻入他國後，將可能會捕獲他國的武將。若能順利捕獲，則最好不要將他斬首，這樣一來，定會使你受益匪淺，可能的話，最好讓此國君主逃走，這樣一來，經一番勸告後或許可能會變成「家臣」哦！


◀捕獲的武將也是珍貴的人材，殺了可惜。

充分運用計略的功能

此款遊戲，若不能善用計略，將使統一天下變得困難重重。換句話說，如何自如的運用計略，是此遊戲的重點。在此，請各位好好記住計略的用法。若可能的話，請將智力8◦以上的武將，留於本國中。

「偽書」的效能

這句話是最常用到的一種計略。它的效果可使敵武將的忠誠度降低。當然我們經不會以降低敵武將的忠誠度為最終目的。但若敵人忠誠度極低，將會使我方的計略較易達成，因此，積極的使用「偽書」使敵人忠誠度下降，我方將會得到意想不到的效果。

計略的成功與否，並不僅在於是否善用了「偽書」，敵方軍師的知力也有很大的關係。因此若我方無軍師則會很不利。但就算一時不行，也要多多嘗試。由於知力低的武將很容易就會中計，一旦成功，將會使敵國的武將人數及兵士數削減，這樣也不錯！



▶以偽書使忠誠度降低

「索敵」的效能

這個指令是於戰爭爆發前，與「偽書」一起合著使用，一定要設計成功。不用說，成功的話，將會降低敵人的戰力，而我們的戰力則會加強。因為能確實使敵武將背叛（若換了君主則無效）金錢就可不必多帶了。另一方面，若能成功的設計太守的話（號雖不太可能）於戰爭一開始即馬上使敵國太守叛變，這樣便可以不傷一兵一卒的得到這一國，與打倒太守的效果相同。要注意的是叛變的敵人可能會再度的為敵人倒戈，所以要儘早的提升其忠誠度。

▲計謀成功的話，將可不用一兵一卒即可打倒敵部隊，武將也會增加

◀正如計畫般使其叛變

「驅虎」的效能

這個計略是在挑撥敵國的太守，成功的話，太守會謀反而獨立。這直看之下並於我國無多大好處，其實並非如此，首先，此獨立太守麾下之武將之忠誠度將會大幅下降，這樣一來，便可以略施小計一番將敵國武將一一拉攏，而且，若原來的國家是一大國，他會因此國的獨立，在不願分散其兵力的狀況之下而將其他前線國的兵力調回，使得前線國的兵力受損。此時我方若於獨立國相連，則可以盡可能的拉攏其武將及使用計略讓它兵力下降，再出兵攻擊將其奪下。

因這個計策不容易成功，所以儘可能以知力高的武將來實行，不要忘了情報蒐集哦！



▲大國的領土減少，武將也變成別人的。趁此拉攏可供使用的武將

「二虎」的效能

這個計略的效果是造成兩國間敵對情勢的上揚，而使其互相牽制。敵國們會不會因此而展開戰爭呢？這就有些困難了，如果他們真的打了起來，將會造成雙方戰力大為削減，而使得其鄰國可扮演漁翁的角色了。因大國大抵都備有軍師可能對它較難產生效果，而弱小的國家也會有其應付之法，所以使用的機會應是很少。還是以牽制為目的就好了。

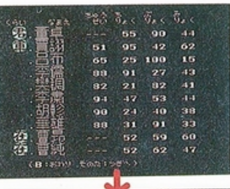

◀本國的準備單薄，他國就會虎視眈眈：

「埋伏」的效能

此計是將本國武將以間諜的身份送入敵國，使敵國君主與臣子間產生裂痕。大抵上送過去的武將都會被登用，但這並不表示已經成功，僅是被登用後是沒有什麼意義的。在被登用後，要儘量的降低敵武將忠誠度，將其拉攏過來，雖然比較花時間，但要耐心等待。

使用此計略要注意的是1.可能會被敵國的軍師發現。2.送過去的武將是否已確實的被敵國所用。3.只能以忠誠度已達100的武將當作間諜。4.本國的戰力將會因武將分支而降低。以上幾點，1和3並不是那麼重要，4若派遣戰鬥力及知力不高的武將則不會造成重大影響。第2點才是最冒險的，所以儘可能的送不想使用的武將過去才不會造成威脅。

▼為預防埋伏的武將被發現，可以的話派遣兩人過去埋伏較安當



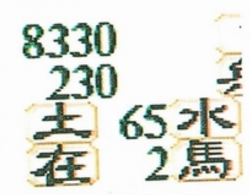

▲過了幾個月後，要發動戰爭前，不要忘了再「確認」一次



▲進攻時最好要「確認」清楚確實拉攏敵武將，忘了的話就有點棘手

如果被敵人設計陷害的話…

一般來說，受到「埋伏」是最令人討厭的了。這會使麾下武將之忠誠度節節下降，而且褒美也不會有什麼效果，造成像瘟疫一樣的恐慌，但只要發現在野武將突然增加而加以小心防範，就不會輕易上當了。而且冒少許的危險還可以加以利用，首先，將其登用讓他當生產國的太守，最好將此國武將全都移走，若發現敵國使用「驅虎」之計，此人想要叛變，則將他移往鄰國，或派他攻入別國擾亂一番，這樣就可以安心了。



▲記得並沒有搜索，怎麼會出現在野武將，真是可疑…

外交手段分成明暗兩種

外交可是與計略同等重要的，尤其它對序盤時國力低下及小國來說是特別有用。為了能夠對抗武力與本國相當或高於本國的國家，若沒有同盟國將對本國極為不利。試想劉備「赤壁之戰」的成功吧！

先搏得其歡心

因要有效的取得同盟國並不是件容易的事，所以若本國擁有魅力高的武將，雖也可突然的向他同提出同盟的條件，但確不怎麼容易成功，最好先以「贈物」取得其歡心，雖這有些丟臉，可留待以後再爭這口氣。進貢的一百～二百即可對方請求同盟則馬上答應。



▲一直領受他國所贈之金錢。只好出兵去幫助他了。

提升「信用度」

信用度是項很重要的參考資料。這是因為計略的成功與否、人材的登用、稅收、是否有商人存在等…都會受其多方面的影響。若要提升信用度，簡單的說，就是要遵守人與人之間的各種協定。具體來說，就是在同盟國請求援兵時要出兵相助、同盟國使者經過領地不要奪其書信或斬此使者。



▲發現他國的使者。如果是同盟國的使者，不用檢查讓他通過。

要與那一國同盟呢？

因與本國結為同盟國之對象的差異將與日後的戰略關係密切，在選擇同盟國時再考慮清楚。基本來說最好與兵力、武將能力優於本國的國家同盟。然後，再以鄰國中之最弱小為目標加以攻佔。但也不要單單以其弱小而攻佔。在決定出兵前最好要先確認此國的價值，比如說此國的人口多寡、人材多寡及資源與內政安定方面多加參考。



▲如果周圍佈滿敵人的話，最好早點找到強大的同盟國。

最好不要「聯姻」

在各種外交手段中，「婚姻」最好不要輕易使用。原因是聯親與同盟不同，是不能背棄的。如果與有婚姻關係的國家戰爭，將會使信用度急驟的下降。若一時沈迷於對方公主美麗的容顏，將會使未來的日子痛苦不堪。當然，若對方君主死亡，則此婚姻關係會自然消除。如果，本國君主一無是處，則可假裝敷衍，結成姻親，自己再派君主出國征戰使其戰死也可以。



▲受美女迷惑是人之常情



▲若結成姻親則敵對心會大幅下降



▲這真是值得慶幸的事嗎？

與同盟國一同出兵

如果與可依賴的國家結成同盟，而且兵力已整頓完成，則可大膽進攻它國。此時便派遣使者至同盟國要求組成共同軍。但有時就算同盟國應許，但可派遣之屬地兵力不足也可能派不出兵來。所以事前要先查明同盟國情形。在攻擊時可先保留本軍實力，先使用共同軍當先鋒。到快接近城時再使共同軍待機。但，如果戰爭開始起一週後，共同軍還未出現，此時就可考慮退卻了。



▲讓共同軍成為攻擊的主力吧！但要小心信用度低的共同軍之叛變！

守備時請求援軍

這與上面的情況正好相反，是在受到敵國攻擊時，向同盟國請求援軍。派使者當然是派遣魅力高的人去搬救兵，但若此人恰好身擁重兵，則最好留者此人以應付來敵，改派別人為使者。使者送出後，儘快配置武將，以火計及伏兵等計策來拖延時間。援軍到達後本軍退至城後，以火計狙擊敵將，儘可能的使我軍兵力之損失降到最低。

如果援軍並沒有來，而在兵士數等方面與敵軍相差太多的話，最好考慮全面撤退。



▲援軍未到之前以火計等計策支持下去吧！不行的話再考慮退兵。

何時可背叛同盟國？

同盟契約的破壞是一定會發生的。雖然不能忍受與友好度、信用度都很高且一次次的在戰場上共同作戰的好友放棄同盟關係，但這樣便無法統一天下。適合打破同盟關係的時機在於已無共通的敵人，也沒有必要再從此國求取援軍的時機來臨時。

若要與同盟國戰爭，一定要先聲明破棄同盟國之協定。破棄時一定只能以本國來聲明才行。如果沒有事先聲明，將使信用度下降5。



▲領土已擴展到這種地步了！不必道歉毀棄同盟關係吧！

善用「勸告」

「勸告」會依敵方君主的性格而有差異，但成功後將會有很大的效果。因這是將敵國君主變成麾下武將的唯一方法。因為君主在某些方面能力都會很強，所以將會很有用。成功的條件是此國周圍已無空白國，且本國兵力是他的6倍。



▲若能不用武力就能擴張領土，也不用親自到那國去，真高明！



←降伏的話，原君主馬上會被降爲太守

戰鬥時的技巧

最後，在實際發生戰鬥時必須要好好的考慮戰術的使用，以各式各樣的計略及外交手法來為求取最後的勝利作萬全的準備。但有時明明可以得勝卻會因一點點小小的失誤而戰敗，所以要多多小心。

在進攻前…

在出陣前所必須仔細檢查的包括1.敵方的戰力。2.金、兵糧的數量。3.戰爭後的兵力。這三點要多加注意。其中1不僅要注意敵的兵數，也要看看敵將的能力；2要連將請到援軍的兵糧也計算進去；3要看看能否守住攻下之國



▲經過十足的準備後獲得勝利是最好的攻略法，要避免無謂的進襲

長期戰的注意事項

若變成大軍間的對決時，一個月可能無法終結而使其變成長期戰的情形常常會發生。在這時讓兵數消耗怠盡的部隊先退卻，等補足兵數後再進攻。因攻擊時最多只能派出5位武將，所以要注意的是將軍的兵數，不要因將軍退卻而變成戰敗。在戰時，要儘可能的保存將軍的戰力，而不要讓將軍參與戰鬥。



▲確認畫面上所騰的日數及兵糧。在長期戰時要準備補給兵糧

善用「火計」

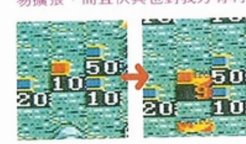
火計是種在守備時特別有用的計策。只要在戰爭中用過一次後就一定會同意這種說法。若要避免受到火計並無特殊方法，只有靠武將的智力了。若要減少損失也唯有將軍隊分散而已。若部隊集中在一起，則會塞住彼此間的退路，而使退卻時受傷慘重。但在攻城時最好多派幾人攻擊，因當一人受火計時，其它人還可繼續攻城，而不使攻勢停頓。



▲確認好可以安置伏兵的地方，等著敵人中計吧！



▲在林木眾多的國家裡，火勢很容易擴張，而且伏兵也對我方有利



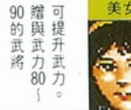
▲敵軍逐漸向城中靠近。在城的周圍引燃烈火阻其前進



▲敵人若已鄰接城池，可直接以火計攻擊或以火來阻其前進

讓你了解秘寶的效果





秘寶	效果
書物	書物可提高智力。給智力80～90的武將
寶劍	可提升武力。贈與武力80～90的武將
美女	可使魅力上升及改善與君主的關係
名馬	退卻與使者被抓時可100%成功逃脫
玉璽	可使信用度一下子到達100。不可贈與他人
華佗醫生	生病及負傷的武將可於一個日內回復

守備時之戰術

守備時的技巧在於火計及伏兵的使用。在敵人會通過的地方置下伏兵及火計來妨害敵人的移動。此時為了不使火將自軍包圍住，要注意火擴張的情況及風向。若敵軍中了我方伏兵，便退到下個森林。這樣就可儘可能的拖延敵人到達城池的時間，這時城主也要持續的策動敵將反叛。若到後來敵軍還是攻到了城池，便使用火計以火將城包圍起來。



▲若能支持一個月，就可從臨接國派遣救援部隊過來。

戰後的處理方針

若得勝的話，戰俘的處理方式。在剛開始最好不要殺掉戰俘，就算能力很差，也可用來探查敵情。若捕獲的武將已多數能夠移動，則儘早加以褒美，再派其至他國將君主拉攏過來。褒美的順序當然是從能力高的武將開始。尤其是武力高的武將，可以贈與其馬匹，等忠誠度提高後，不要忘了配備兵士加以重用。

偶爾也會有得到各種秘寶的可能。其效果請參照上表，秘寶的使用應針對能力已到達某種程度的武將來使用。



←得到秘寶的話要有效的使用哦！

秘技檔案

為了能獲得可使武將能力上昇的秘寶，唯有攻入第十國後才有可能確實得到。然後，再移出此國使其成為空白國，等它國因戰爭或其它因素進入此國後，再度將它攻下…，以這種方法不斷的反覆進行，則不可能全部獲得的16個秘寶，這時可為你一人全部奪走。得到這些秘寶後，便可使武將的能力上昇，信用度上昇及改善與君主的關係。

但在連續的使用此技時不要僅是浪費寶貴的時間，在使用3～4次後，便要使這個第10國民生安定、因這國擁有相當富裕的土地及眾多的人民，可將其當成日後的重要據點。



▲在這第十國裡有著眾多的秘寶；好好的利用敵軍取得秘寶吧！

軟體篇



職業足球賽

プロサツカー

PRO SOCCER

想像者／91年9月20日／SPG／4M／¥8000

追求超眞實動作的職業足球賽遊戲

體驗真實足球的臨場感

這款「職業足球賽」原本是從外國的ANCO軟體公司所發售的個人電腦版遊戲移植的。而這一次移植到超級任天堂版來登場。目前在家庭用遊戲機的足球遊戲是以一致性就可以了，，至於內容則是獨立的。總而言之，能夠實際地去體驗一下足球運動，從細膩的設定，以及操作性的本身，到遊戲的模式，都能夠使愛好者理解，具有多樣性的意義，可以稱得上是真正以趣向為目標，所設計而成的最佳遊戲。



▲真實感的足球遊戲。

遊戲狀態的細膩設定

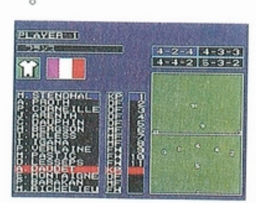
可以決定遊戲狀態的決定上，有「PICH」和「WIND」的選擇設計。

「PICH」是決定球場狀態的設定，在球場上有NORMAL、WET、PLASTIC等等3種類的狀態，它們各個都有普通狀態、濕狀態乾狀態的表示，畫面也是不同的。

還有，「WIND」就是風，有無風、弱風、中風、強風等4種狀態可以去選擇。



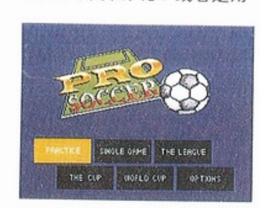
▲舖草皮的球場。



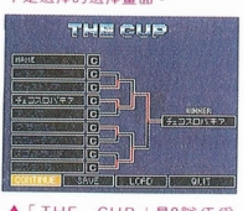
▲也可以選擇隊形。

由5種模式中選擇比賽

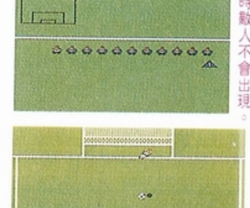
有「PRACTICE」、「SINGLE GAME」、「THE LEAGUE」、「THE CUP」、「WORLD CUP」5種遊戲模式設計。各個在1人練習時，以及只進行1個比賽遊戲時，想玩聯盟戰時等，為了配合玩家的要求，有各式各樣有趣的設計方式，而且出場的隊伍是以人來操作呢？或者是用電腦來操作？除了比賽中之外，可以隨時任意決定，在聯盟的途中也可以加入玩家，一起來玩遊戲。



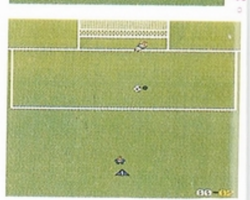
▲有5種遊戲模式可以選擇。右下是選擇的選擇畫面。



▲「THE CUP」是8隊伍爭取優勝的錦標賽。



▲在練習時敵人不會出現。



▲pk戰練習也能發揮。

▲「WORLD CUP」是24國一同參賽的聯盟十錦標賽。

如此眞實的表現展現得淋漓盡致

選擇設定有各式各樣的狀況

前面曾經提及有關遊戲狀態的設定，在相同的選擇畫面上，也有其他的許多細膩設定。

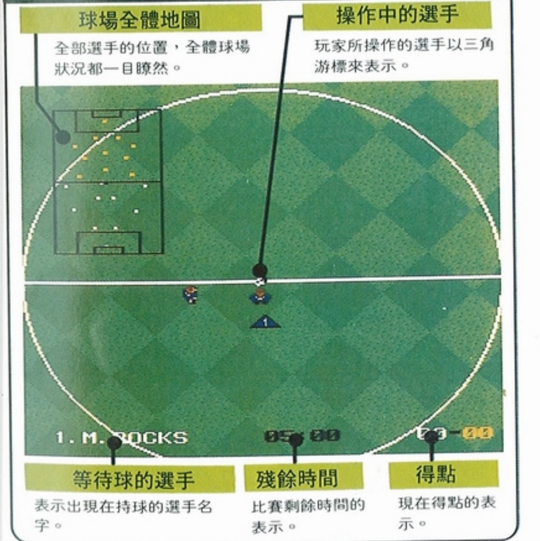
首先，比賽時間有6分、10分、20分、40分等4種設定。因為是即時處理，所以40分則是相當困難的。接著，也可以解決有無平分的遊戲，如果沒有平分的話，最後就以P大戰來決定。還有，也可以決定球是否有曲線回轉，決定操縱器操作內容的設定，以及BGM細膩設定都有設計，如果組合起來考慮的話，是具有相當數目的設定，玩家可以依照自己所喜歡的來加以選擇。這些選擇的設定稱得上是最為親切了，有許多狀況可以任意選擇。

▲選擇設定畫面。可以設定各式各樣的狀態。

畫面表示十分簡明

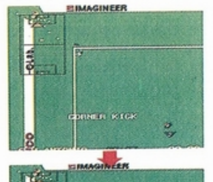
比賽中的畫面如下面的說明，看到球場畫面的人一定都會察覺到的，這個遊戲跟對於球場選手人物之外的足球遊戲比較起來，是相當小的。追求真實的寫實主義，就在這種設計上完全表示出來了。

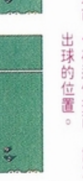
畫面表示的看法



球出界的時候

遊戲的展開是很快速的，所以在尚未習慣的時候，球會朝界限外飛去，不過從外界擲球進來、踢球進門、角邊踢球等，球在飛到球場外時候的處理，跟實際上是完全一樣的。尤其是角邊踢球，到達終點前要如何去踢球比較好呢？玩家可以在實際踢球之前，細膩地選擇一下，在戰術的使用能夠體驗出在實戰上所得到的運動樂趣。





▲角邊踢球。踢球前的狀態。

▲在這個畫面，設定出球的位置。

▲角邊踢球後，照著設定，球會飛向終點。



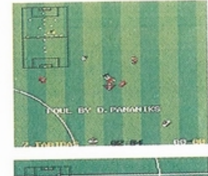
▲從外界擲球的動作逼真。

犯規情形也很真實

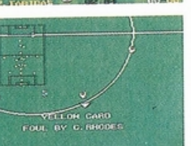
犯規及罰則都具真實感，以真實來表現。鉤住對手的腳，就是犯規了。黃色牌及紅色牌的警告也算在裡面，當然，如果受到紅色牌警告的話，就要退場了，這些最具真實的狀況令人印象深刻。不過，這樣子是否會損及遊戲的平衡？由於沒有採用離位的犯規處罰，所以令人有點遺憾。除此之外，「職業足球賽」算是一部最佳的運動遊戲。



▲犯規選手名字的顯示。



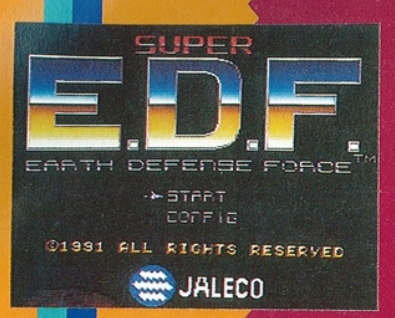
▲是否犯規就由主審來判斷。



▲黃色牌子出現，再一次就……。



▲像這樣子出現紅色牌子的話，這位選手就要退場了。



超級E.D.F.

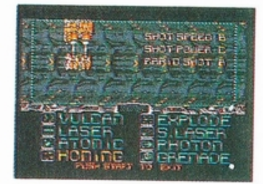
スーパーE.D.F.

SUPER E.D.F.

傑力可／'91年10月25日／STG／8M／￥8700

戰鬥之前先了解武器。

首先要攻略頭目之前，必須記住自機全部8種射擊的細部特徵，並且了解在哪個舞台最容易使用何種武器，也就是所謂的「武器攻略」。不過，幾乎所有的舞台最方便使用的武器是自動導航飛彈或搜索雷射。



▲要掌握各武器的特性。

武器名	発射速度	攻撃力	連射速度	特性
VULCAN	A	C	B	雖無威力但是彈幅廣闊。
LASER	B	B	C	可貫穿敵人的長雷射。
ATOMIC	B	A	C	碰到敵人就會大爆炸。
HOMING	B	C	A	子彈會朝敵人飛去。
EXPLODE	A	B	C	碰到敵人即變成散彈。
S - LAZER	C	A	A	用雷射向敵人射擊。
PHOTON	A	A	C	可以儲存射擊，也可成為防護罩。
GRENADE	C	A	C	到一定時間即會爆炸的機雷。

提昇威力的法則

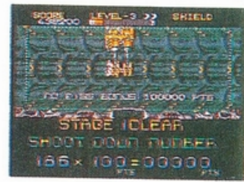
本遊戲並不是靠秘寶來提昇威力的，而是靠達到一定的得分來提昇威力，具體的說就是「經驗值方式」。

下表所列的是得到護盾之前的必要得分，想達到這個標準可不容易，要仔細考慮清楚才行。

等級	必要得分
等級2	128000
等級3	384000
等級4	768000
等級5	1280000
護　盾	1920000



◀不使敵人逃走是邁向高分之路。



▲這個10萬分如果漏拿的話，將會是嚴重的打擊。

STAGE1 FIRST ENCOUNTER

■KA−L2

在舞台中盤會出現的這個傢伙，他只會一種攻擊方法，就是從本體中央部位亂射放射線狀的子彈，你可以用子機讓子彈消失。

基本上要儘早把中頭目打倒，由於後來出現的嘍囉們會愈來愈多，所以在此要以最少的時間多得一些分數。如果打倒這個中頭目的話，就可以將等級提昇到2級。

■KA−L GUNNER

這是舞台最初的大頭目，這傢伙共擁有3種攻擊方法，一次就能造成破壞的攻擊法是，附於機首的格林砲以及巨大的光束彈。

最初他會位於2座砲台之間，破壞包圍他的子機，破壞後會發射3方向彈，你可用子機消滅子彈，一面取好安全距離一面閃避。其實，你真正應該小心的是，他的光束彈。



◀若遠離一些，就可以輕易地躲避。



◀第2階段的攻擊法與最初的相同。



▲盡可能接近，並在短時間內破壞，這是很重要的。



◀若位於敵彈之間，反而不會受損傷。



◀第2階段朝自機的方向攻擊。



▲如果頭目分成2個，就是發射巨大光束彈的信號。

STAGE2 MIDNIGHT INTERCEPT

■KA−L ROBO

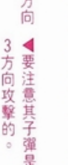
這傢伙會突然從後方出現，讓你嚇一跳。乍看之下，他的攻擊方式雖多采多姿，但實際上只要抓住某一點，就可以輕易地衝倒他。亦即讓子機在頭目面前旋轉，自機再射擊他的腳，便可以把他打敗了。



◀從手中發射3方向彈攻擊。



◀要注意其子彈是分3方向攻擊的。





◀只有這顆子彈朝自機飛過來。



◀巨大的電波，若在敵人下方就不要緊。

▲若是在這個位置於敵人，就不易受傷，盡快將敵人打倒。

STAGE3 DEEP BLUECAVE

■KA2−1

雖是中頭目，但其威力卻可比擬舞台1或2的大頭目。乍看他的攻擊法，雖然挺單調的，但由於他是一邊上下大幅地振動一邊發射子彈，所以很難閃避。

首先要進入電波中攻擊，若是一度破壞的話，由於他會射擊多方向子彈，所以你必須在頭目的上下位置移動，然後不斷地用子機攻擊。當然是盡快打倒他才好，不過這種情況下，你只能儘量在他附近攻擊，或是用飛彈攻擊。



▲基本上，用子機給予敵人損傷。



◀朝自機方向不斷地發射子彈。

◀2個電波只能發射2次。



◀朝前方的6方向擴散彈。



◀與第1階段同的電波

■AB−1

這傢伙雖有3階段強的攻擊，不過基本上，他的攻擊只有3種，可能會感到棘手些。

這個頭目最厲害的是在第1階段，會朝自機發射散裂彈與耐久力強之自動彈向飛彈的混合攻擊。至於第2及第3階段則完全相同，他會用腳發射雷射，而這雷射只會在海面反射。



▲只要在這個位置，就不會遭受反射雷射的攻擊。



◀這個目動導向飛彈無法破壞。



◀一顆子彈朝自機方向分成5顆。



▲從腳發射的雷射，碰到海面即反射回來。

STAGE4 SPACE TRAP

■ZA−R1

或許他可以說是比最後舞台頭目稍弱的頭目了，他也是破壞太空殖民地的兇手。這傢伙身上搭載了偵察雷射子機，而且會發射巨大的全方向子彈，因此，首先最重要的事，就是要將自機的速度提高到了，否則將躲不過他的子彈攻擊。

到了第2階段就更難對付了，他不但會朝自機射擊，更會用巨大的電波攻擊，這時候只能快速移動，利用彈間的隙縫逃跑了。



◀這傢伙具有破壞太空殖民地的威力。



◀事實上他一定是最強的頭目。



◀發射8方向的子彈。



◀裝備偵察雷射。



◀子機的集中攻擊。



▲第2階段的巨大電波。

※附有攻的畫面是敵人的攻擊形式。而附有　的畫面，則表示自機容易攻擊敵人的位置。



惡魔城傳說

悪魔城ドラキュラ

AKUMAJOH DRACULA

柯拿米／'91年10月31日／ACT／8M／¥8800

西蒙貝魯摩特的戰爭

這款遊戲是根據F.C.磁碟片的系列作品來重新製作的，當然主角還是西蒙貝魯摩特。故事的背景和一部份敵人雖和系列作品相同，然而在行動性和裝備方面的新要素則是不盡相同。要展開完全攻略的第一步，就得先掌握這些要素吧！

使用新動作

這些新要素動作都很實在，但務必要會用低蹲行走！另外還有一個很帥的動作，就是在某些特定場所要靠傻子捲住對岸來渡過山谷。不管哪一個動作都是必修的要點。

使用鞭子

「鞭子」是惡魔城傳說系列作品的傳統攻擊武器，這回有了很大的進化。以前只能左右攻擊，現在還可以上下和斜角，一共可作八個方向的攻擊。還可以一直押著攻擊按鈕，配合十字鈕迴旋攻擊。詳細熟悉這些使用方法是攻略上的重點。


▶就是像這樣，鞭子也可以向上方打哦！


◀連續旋轉揮舞鞭子，也能造成破壞力。


◀蹲下行走。有的地方不這麼走就行不通。

▼對付環狀角色用鞭子襲捲。




▲可用十字鈕來操縱動作。

詳細了解各個祕寶的功用

幾乎所有的祕寶都是在打擊蠟燭後就會出現。這點和前作相同，另外！祕寶的內容，二種大小尺寸的肉也不變，武器的特徵也一樣。

為了讓各種祕寶發揮最大效用，應該仔細考慮祕寶取得的時機和使用的場所。


▲找尋祕寶都是從蠟燭著手。

各種祕寶一覽表

祕寶可大略分為取得時就有效果（唸珠和透明藥等）的和能選擇使用時間（武器祕寶等）的。還有增加人數和連射等等。		唸珠	在取得的瞬間，能將畫面內所有的敵人全滅　。
		透明藥	在一定時間內無敵，因時間不長請有效的使用。
小心	可增加攻擊祕寶的使用次數一回，儘可能收集吧。	聖水	呈拋物線飛行在地面燃燒，雖有威力但不易使用。
大心	攻擊祕寶的使用次數可增加5次，絕對別讓它跑了	十字架	慢慢地飛行後在一定距離飛回，是最好用的武器。
小肉	可恢復5份的體力，記住它出現的場所，好好利用！	斧頭	呈大拋物線飛行，是對付上方的敵人超級有效的武器。
大肉	可恢復10份的體力，大部份都隱藏在牆壁中。	短劍	雖會高速飛行，但一碰到障礙物就會消失，威力也小。
鏈搥	可幫西蒙的鞭子提昇2個階段的威力。	懷錶	消費 5 個心，約 4 秒之內可使敵人動彈不得。

要注意地點・重點攻略

在此，針對實際運作時應注意的要點和容易受騙的地方講解攻略重點，幾乎所有的難關都介紹了，只要研讀後牢牢記住，一定可以過關的！

隱藏起來的祕寶

在舞台的牆壁裡藏著祕寶，像大肉、連射板、大心等等。從外表上無法判斷，只能用鞭子去敲打壁面。請參考下方畫面找找看吧！

▲1-2裡藏有大肉　。


▲2-2。渡過沼澤地後的畫面。


▲6-2的後半有連射板。


▲7-2。這裡也藏有大肉。

飛越前要注意

用鞭子攀附橫渡過山谷，更應留意附近的敵人。因為在攀附移動中毫無防備能力，一受攻擊便完了！

▼只注意用鞭子攀附而忽略近處的敵人，很危險！




◀受到攻擊，掉落到這個畫面了。

鞭子作為防衛

揮舞中的鞭子威力雖小但有攻擊力，只要鞭子碰到就有損壞力。可利用它來對付數量多的敵人或有破壞力的子彈。也可以張在前方作為防衛。


▲防備烏鴉、蝙蝠和青蛙等小嘍囉較好。


◀特別是對付4－2中大群梅底沙頭最有效。

速戰速決哈比

寧靜的舞台5中唯一的強敵是哈比和屍兔的複合攻擊。如果讓屍兔著地的話，它就沒完沒了，所以趁它在還空中時就趕快把它消滅掉，並且趕快離開。


◀哈比帶著屍兔出現了，快打倒它！

▲一旦失敗會受到袋子攻擊。

▲燭台掉了！注意火災。

巨大的燭台

不管是誰最初都會意外舞台6的巨大複雜燭台。然而請注意立足點只有四處。而且看就知道移動方式只有一種，而且時機也不太難！


▲拉穩了就可以飛過去。

▲要折返就在這裡飛渡吧！

四周提高警覺

後半舞台的戰爭都在惡魔城本館內，很多敵人乍看之下以為是背景的一部份，卻往往會偷襲，而且都具有破壞力。所以只要是可疑的，最好打了以後再前進較好。


◀也可能被桌子和椅子咬住不放。


▶伸手去摸框中的畫，會被咬住。

使用懷錶的話

懷錶並不能直接對敵人造成損壞，對首領也沒有效！使用上沒有限制。但要是同時碰到敵人和麻煩的機關或者是敵人衆多，打倒了又復活時，有了懷錶就方便了。它是舞台8的必需品。


▲特別是舞台8，讓敵人一動也不動真快樂！

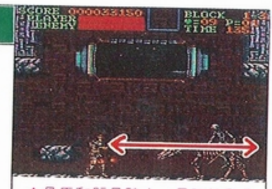
軟體篇

對付頭目角色的無損傷攻略

全部11個舞台中，大小頭目一共有14位。10位在舞台10之前出現過，在此就各有效對應方法和攻擊祕寶作研究。特別是打完中頭目後，不能補血，所以一定得有打倒中頭目又能不受傷的方法，希望各位玩家們能參考後，無損傷過關。

骨馬和骸骨騎士

舞台1的頭目。開始是左右移動，骨馬從口中吐出子彈。子彈速度慢但有破壞力，要避免近戰，從左邊攻擊骨馬的頭部。等到剩下骸骨騎士而已後，避免水平方向的接近，等它躍起時用鞭子朝上攻擊，要注意它落下的時間，打了就跑！



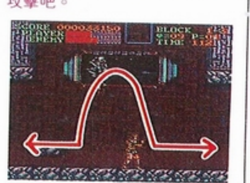
▲骨馬和骸骨騎士，最初的動作很單純。最好別太接近。

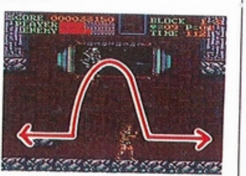
秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
△	◎	×	△

▲在這附近用鞭子和祕寶合併攻擊。把子彈敲落吧。

▼剩下骸骨騎士單體時，從下方攻擊吧。





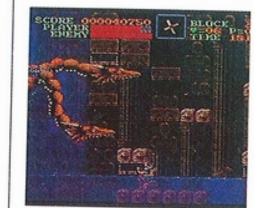
雙頭龍

舞台3的頭目。因立足點很差，要慎選穩固的位置才是重點。只有鞭子或斧頭時可站在左下方的立足點作戰，如果頭目接近就往上逃吧！如果有十字架的話，可在中央連射攻擊，注意兩種火炎的動態和射程的不同。

▲上下舞動的雙龍頭，有時會伸得很長，要注意！

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
×	○	◎	△



▲只有斧頭或鞭子時，在這個位置攻擊較輕鬆。

▼有十字架2連射的話，可以在近處連射。



◀火炎雖有威力，射程卻很短。好加在!!



▶3方向的火炎射程很長，可用鞭子防備。

大石怪

舞台4的頭目。體積很大，會用身體碰西蒙，有時會投擊石塊。但是，最恐怖的是跳起來後會掉落大量的岩石，這些岩石無法破壞，還是站在左上方的立足點比較容易閃避，再從立足點攻擊。攻擊祕寶以聖水最有效，但帶到這裡也滿辛苦的。

▲出現時很巨大，從右突然跳到左，然後掉落岩石

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
◎	○	◎	×

▼比起左側中央，右邊的立足點較易躲過岩石，是準安全地帶。



▲受損壞就變小了。

幽靈舞者

舞台6的頭目。忽隱忽現追擊西蒙。消失並不是就遠離了，基本習性是追擊西蒙，所以知道它大概的所在位置後，等它完全現形後就狙擊它，而在它消失的時候，儘量徹底的迴避吧！



▲完全實體化大概是這個姿態。是反擊的好機會。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
×	◎	○	×

科學怪人

舞台8的頭目。左右徘徊，有時會投執藥瓶。藥瓶有3種顏色，紅色會在地面上燃燒，藍色會在空中分裂，白色會變出科學怪人化身。然而，與其一直打他的藥瓶，還不如早點把他打倒哦！



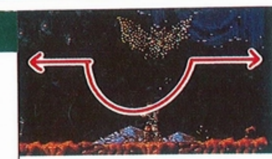
▲移動很單純，攻擊行動也遲緩，把藥瓶打壞就好辦了。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
○	◎	△	×

金蝙王

舞台9的頭目。開始只出現一匹體積較大的，可小心地從下方攻擊。接著出現的3匹體積較小，若在正下方會被錢幣打倒，稍偏一些往上攻擊或是從橫方向攻擊都可以。以狀況去決定用哪一種方式攻擊吧！

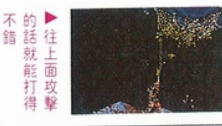


▲若沒有跳起來，小心它停頓一下後用身體碰。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
×	○	◎	△

▶往上面攻擊的話就能打得不錯





◀變成小隻的話，從旁邊來打它比較有利

蛇髮妖

舞台2的中頭目，是隻單體的頭目角色，用祕寶去攻擊的話，就會發射很多化石磁波，所以要用十字架在遠距離斜面攻擊。如果是用2連射的十字架連續攻擊的話，相信不用多久，就能把她打倒了。



▲左右移動並丟出小蛇，有時還會發射化石磁波。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
○	◎	△	×



▲太接近的話小心變成化石喔！儘可能遠遠地攻擊。

◀用祕寶攻擊的話，比較容易打倒。

骸骨頭

舞台4的中頭目。有長長的舌頭，不但會從3方向、吐氣攻擊，攻擊的話還會降下破片，若從橫方向作戰，很可能會受到很大的損壞。所以，為避免受到破片攻擊，要繞到下方，由下往上連攻擊就能毫無損傷的打倒它。將它引誘到左上方吧！



▲巨大的骸骨頭。停頓一下馬上又追擊西蒙。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
×	○	◎	△

▲儘可能引誘它到上方。



▲由下往上攻擊，輕鬆愉快。

鋼鐵粉碎者

舞台7的頭目。移動很遲緩攻擊卻迅速，絕對禁止接近戰。在左邊等待，用祕寶攻擊。要判斷斧頭飛出去和火炎吐出的時間，在側邊低處用斧頭攻擊，碰到火炎就跳躍。太過接近則應覺悟到會有損壞，這時逃到對面反而安全。



▲衝破中央的玻璃框出現。在左邊等待時機較安全。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
○	◎	△	×



◀地上若冒出火的話，就跳起來閃避吧！

◀若他投斧頭過來，就在低處蹲下

木乃伊

舞台10的頭目。在鐘台的字盤上，立足點最差的地方對決。但是，除非頭目的繃帶掉落消失，幾乎都不能動，所以不管它在什麼場合出現，對付它都很安全。基本上可在左下或右上方等待，在空檔兒狙擊它！



▲被F方來的繃帶包好後就會現形。等現完形再攻擊。

秘寶有效度

聖水	十字架	斧頭	短劍
△	○	◎	△



▲幾乎出現的場所都很安全，伺機反擊吧！

▼如果它從左下出現，就逃到右上方反擊！



※秘寶有效度：◎…最有效、○…有效、△…勉強可用、×…不利

軟體篇



新薩爾達傳說

ゼルダの伝説・神のトラフォース

THE LEGEND OF ZELDA

任天堂／'91年11月21日／A・RPG
／8M＋64K RAM／¥8000

有關TRI FORLE的神話、戰爭……

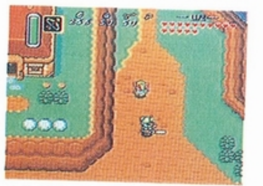
在開始進入遊戲前應先了解關於海拉魯的歷史及諸神的力量之神話。因為遊戲的內容及目的，將會涉及到這些感人的故事。

諸神的力量是由三個三角形所形成的，其實，每一個三角形都代表了一種神的象徵。也就是說，海拉魯王國是由三位天神所創立，所謂諸神的力量，也就是他們所留下來的。

這段傳說的由來，是因挖掘到那些曾住在海拉魯國內，最接近神的民族—衣利亞人的遺跡中的書信而流傳下來。

根據記載，創造海拉魯國的三位天神即是「力之神」「智慧之神」「勇氣之神」。

這個遊戲的時代背景是發生於諸神的力量還存在的海拉魯國。這到底會是個怎樣的故事呢？



▲海拉魯大地是由「力之神」「智慧之神」「勇氣之神」諸神所創造。



▲海拉魯王國是有像這般衆多生物的森林的美麗王國。

諸神力量之神話

在海拉魯還未有人類出現的遠古時期，諸神降臨於這混沌未開的世界，以各式各樣的力量創造了海拉魯。「力之神」以火焰融化了群山而創造了大地，「智慧之神」以科學及魔法賜與這片大地秩序，「勇氣之神」創造了所有天上飛的、地上爬的一切生物。最後留下了諸神的力量於世上，讓生物們依自然的法則相傳下去。

將這傳說寫下的衣利亞人是被神指定賜與其可聽得神音的民族。因此他們都天生擁有長長的耳朵、感覺靈敏、能夠使用魔法。他們以此力量將預言及魔法傳予子孫。



◀標題畫面也有三角形。

加農的誕生

諸神的力量擁有可怕的效力。傳說得到此力量的人，可實現其任何的願望。人們為了可得到諸神的力量，尋遍了世界各個角落。有一天，一群盜賊無意間發現了通往存在著諸神的力量之聖地的入口。在大衆你爭我奪的情況之下，最後加農得羅佛首領獲得勝利，人稱其魔盜族加農。這時前的首領加農便誕生了。



▶海拉魯是光明的世界。



▲存在著諸神力量之聖地，但現在已變成充滿加農邪氣的黑暗世界。

封印戰爭與退魔聖劍

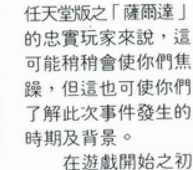
雖無法得知加農得列諸神的力量後會有什麼願望，但自此之後海拉魯地區總是充滿著邪惡的氣氛，漸漸的不吉利的事端逐一而起。為了消除這種現象，海拉魯國王集結了居住於海拉魯地區的七位賢者及騎士團，令其將邪氣鼎沸的地點封住。另一方面，海拉魯人民受到諸神的告知，為了防止諸神之力落入惡徒之手，而製造了退魔聖劍—MASTER SWORD。這把劍僅有真正的勇者才可隨意使用，製作成後還無人可揮動此劍。賢者與騎士團們為了完成封印邪惡地區的使命，也都壯烈的犧牲了生命，這也正是後世所流傳的封印戰爭。



▶封印戰爭時作成的退魔聖劍，現在正安眠於森林的深處。能夠拔出此劍的勇者將會出現嗎？

祭司亞古尼姆的企圖

從封印戰爭結束數世紀後，和平的海拉魯王國又開始了原因不明的災禍。瘟疫、旱災等…以魔法之力也無法消除。然後亞古尼姆便出現了，他以不可思議的魔法將災情鎮壓下來，也因此高興的國王誤認其為7賢者的再生，而聘其為城中之祭司。受到國王授與無比權力的亞古尼姆為了能夠擴張其權力，而正計畫著逼退國王取得王位。但其真正的目的確是在於解除過去的封印。為了解除封印，必須以擁有七賢者之血統的年輕姑娘之血為祭品奉獻於封印之處。此時亞古尼姆便利用其權力，到處尋找擁有七賢者血統的年輕姑娘。



◀海拉魯城的亞古尼姆。

▲這傢伙就是邪惡的祭司亞古尼姆。他大概是加農的手下吧！

▲流著七賢者之血的姑娘們正一個個被當成祭品送出。

流暢展示畫面像連環畫劇般似過去的事件就好

這款遊戲的片頭以流暢的連環畫劇之手法向各位簡述過去所發生之事件。在遊戲開始前可細細的品味這段感人的故事，倒也是一種至高無上的享受。

在這段感人的開場劇情介紹中，有著能夠解開遊戲中種種謎題的暗示，所以在欣賞之餘，也最好多加留心。對於第一作任天堂版之「薩爾達」的忠實玩家來說，這可能稍稍會使你們焦躁，但這也可使你們了解此次事件發生的時期及背景。

在遊戲開始之初請你們先設定主人公的名字。這雖與林克冒險有些類似，其實確不然哦！



◀關於諸神的力量。



◀關於封印戰爭。



▶關於聖地入口的紛爭



▶一切都已成為過去。

SUPER FAMICOM
ゼルダの伝説

封印與薩爾達公主

亞古尼姆利用其權力已逮捕了6人的犧牲者，準備把他們當成貢品奉獻出去。現在也剛捕獲了第七個犧牲者—有著七賢者血統的薩爾達公主，正準備把她當成貢品奉獻出去。

而主人公為了防止封印被解開，而不得不將薩爾達公主從邪惡力量的手中救出。在準備將薩爾達公主以貢品奉獻的日子一天天的逼進，我們的遊戲也從此展開了。

主人公的目的是要將邪惡的祭司亞古尼姆打倒，防止封印被解開，及解救那些還活著的犧牲著。



▲亞古尼姆一次次以有著七賢者血統的小姑娘祭拜。



▲薩爾達公主也快成為貢品。



▲救出薩爾達公主與守護封印兩者都很重要。

充分運用所有控制鈕！

基本上這款遊戲較接近於動作遊戲，操縱器上每個鈕都被靈活的運用。因為每個按鈕都被賜與某種特殊的功用，所以熟記每個按鈕的功用是件重要的事。由於ＳＦＣ的特殊功能，使得主角可作種種的活動。以跳起、跑等行動的運用及適時的使用各種秘寶，來解決各種問題，在戰鬥以外的情形，也多試試各種動作，說不定會發生令人意想不到的效果，這在此款遊戲裡是很重要的。

這款遊戲秘寶的取得，並不全在於從他人處所聽取的情報而得，而是以自己的想像力，自己來探索，所以秘寶的取得幾乎任憑自己之力。

Ａ鈕

Ａ鈕的用途可說是非常的廣。除了下圖中四種功能外，也還有其它的行動功能。下面四種只能說是其基本功能。

在其它可做的動作中，「拉」算是其中之一。在地圖上迷宮中有椿或石像而無法順利通行的地方可以Ａ鈕來試試看。這樣便可能使此障礙脫落或移動。要使用拉時請一邊押著Ａ鈕，再以與障礙物相反的方面按十字鈕便可成功。

如果能夠得到秘寶水蹼的話，就可順利的在水中游泳。



說話

▶在對方面前站好就可談話了

跑

▶達達…的向前跑



扛

▶將草及壺子提起來看看



開

▶在寶箱前面站好再打開

Ｂ鈕

在平時要對敵人攻擊時按下Ｂ鈕，就會有揮劍的功能產生，雖揮劍時因畫面做得非常之精密，我們可以看到主角揮出的刀法。這次為了與ＦＣ版林克冒險中林克以刺的動作來揮劍產生差異的感覺，而使其劍從右方揮至左方形成一個弧面，讓人感覺好像從側面將敵人切開。

在以劍攻擊時，雖以普通切法來攻擊也可以，但也可以回轉斬及猛衝砍殺的特殊攻擊法來攻擊。而且也保留了「薩爾達」系列的特性，也就是從劍端產生光束來攻擊敵人。



用劍攻擊

▲以劍攻擊的時候，光以姿勢來看就能感覺很厲害

Ｙ鈕

在遊戲進行中，會不斷有秘寶被發現，在使用秘寶時就要靠這Ｙ鈕了。按開始鈕可將畫面帶入秘寶的一覽畫面，此時就可以選擇想使用的秘寶。被選擇的秘寶將會在畫面左上方正方形的視窗中出現，這樣一來就可以時時加以確認了。

在眾多的秘寶中，有些將會需要魔力才可使用，若無魔力就會使其失效。魔力是以畫面左上方長方型的計算器表示，若計算計上都是綠色，表示魔力已全滿而全黑則表示魔力已用盡。魔力的上限不會因體力上限的提升而跟著提升。因沒有所謂之等級上升，所以魔力上限從始至終都不會變。所以在魔力降低時要儘快補足再繼續遊戲的進行。

秘寶的使用要配合時間及地點來善加利用。



使用秘寶

▲使用弓箭時可看到箭正穩穩的插在敵人身上



▲回旋鏢正向敵人飛去



▲以冰杖將敵人凍住

Ｘ鈕

這次的設計是使玩家隨時都能看到地圖。在地域方面可看到海拉魯的整個地圖及自己所在地附近的擴大地圖。在擴大地圖畫面時，可利用十字鍵的移動來對整個世界做更細微的觀察。在地圖上將會以主人公的頭顯示出現在所在的位置及以Ｘ的標的來表示接下來所應該前往的目的地。這Ｘ的標的並不等於現在馬上要到達的目的地，而僅代表今後若不到此處便無法達成這一階段的任務之意。遊戲的進行，只要以Ｘ標的處為目的地而逐一解決，這樣就不會產生問題了。



◀Ｘ鈕可叫出地圖



地圖

▶隨時都可叫出地圖來看



◀自由移動擴大的地圖

攻擊時也有很多花招！

在行動時有各式各樣的動作，當然的在攻擊時也會有各種讓人振奮的攻擊方式。在遊戲序盤時因本身體力不足，而且還常常會有很強的敵人出現，因此，善用接下來所介紹的特殊攻擊法，將會使遊戲進行較為順暢。若不能好好練習靈活的運用這些技巧，將會輕易的就被打敗。在剛開始，因主人公的劍非常之短小，若不與敵人非常接近就無法砍傷敵人。這樣一來，主人公自己也會很容易受傷。所以要儘可能的與敵人取出適當的距離再攻擊才不會一下子就被打敗。

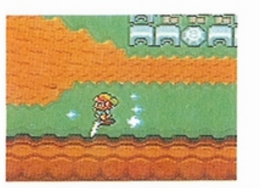
回轉斬

如果一直按著Ｂ鈕，就可積存劍力於劍上，然後再一次放出能量，這就是回轉斬。因這回轉斬的威力是平常的數倍，是因可利用它打倒頑固的傢伙。另外還有一項有利的是它會以回轉一圈的方式來攻擊，所以對周圍的敵人都可造成傷。而且因爲可以一邊積存能量一邊移動，所以在敵人逐漸接近時，便可一口氣放出能量重創敵人。

在遊戲進行的序盤中，這可說是項非常便利的技巧，如果可以靈活使用此技巧，則在迷宮中也可順利前進。在最開始的迷宮中要儘可能的多加練習。但這項技巧的缺點在於無法連續使用，與敵人靠近時再積存力量是很危險的。



▲劍尖若發出光輝，這便是力量的積存已完成的證據。

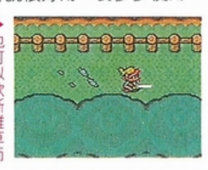


▲一回轉，使用這項技巧時，就算被敵人包圍也不怕了。

猛衝砍殺

猛衝砍殺是在得到秘寶飛馬靴之後才可能使出的技巧。在敵人於前方排成一線時，是種非常便利的攻擊法。

雖然只是跑著前進，但也因跑時劍尖會向前突出，所以可以刺出之劍給與正面敵人重重一擊。這種動作可說很好用，要多多使用。



▶也可以砍斷雜草而發現寶物

使用秘寶攻擊

在眾多的秘寶中有著攻擊用的秘寶及輔助攻擊用的秘寶。弓箭可說是攻擊時之有效的武器。但因所持箭的數目有限所以不能亂射。所剩的箭枝數在畫面上方將會顯示出來。在同一地方也會表示出炸彈等東西之數值。而回旋鏢及冰杖可說是輔助攻擊的秘寶。回旋鏢可暫時使敵人停止活動，而冰杖可將敵人完全的任冰凍。好好利用敵人停止活動的時候攻擊將可輕昀獲勝。

其它各種靈活的攻擊技巧還包括拔起草或石頭來攻擊敵人，這也很有效哦！



◀也可以用草來攻擊敵人



▶弓箭是與頭目作戰時的利器

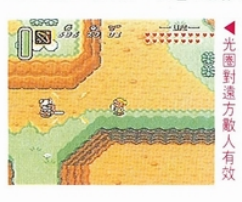
▶炸彈可當成攻擊用秘寶使用

SUPER Famicom ゼルダの伝説

光圈攻擊

玩過前作與更前作的人一定會以為在遊戲的一開始便可使用光圈攻擊。但這就錯了，這次無法於遊戲剛開始便使用光圈攻擊。若無法得到攻擊力比原本的短劍更強的退魔聖劍，便無法使用光圈攻擊的技巧。

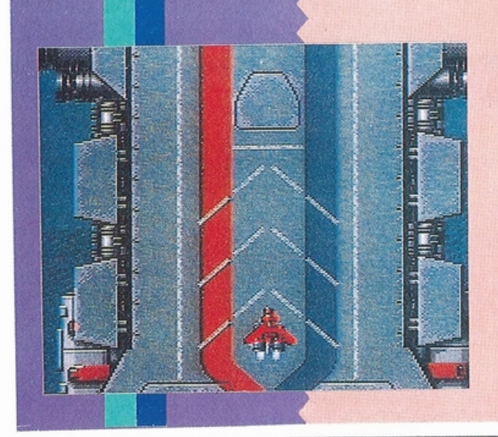
這所謂的光圈攻擊是在生命值滿檔時揮劍，便會於劍尖處發射出類似光圈的攻擊能量，這樣一來，便可以對遠方的敵人攻擊了。但一旦受到攻擊使生命力受損後。便無法再使用光圈攻擊而要等到生命值補滿為止。所以在移動時儘可能的以此光圈在前開路，以保安全。



◀光圈對遠方敵人有效



▲星形的光彈，一圈又一圈的繞著向敵人前進。



雷電傳說

雷電伝説

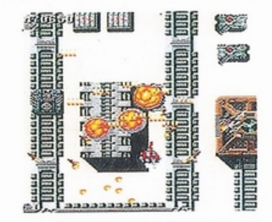
RAIDEN DENSETSU

東映動畫／'91年11月29日／STG／8M／¥8700

深獲您心的硬派射擊遊戲

不顧一切將畫面敵人擊落的爽快感

電動版使射擊遊戲迷為之瘋狂的「雷電」，將保有原本的迫力，在超級任天堂登場。這款射擊遊戲以其超高的難度揚名於電玩界，但只要專心正確的使用各種武器，敵人將會逐一被你消滅。在這瞬間所得到的成就感是最充實的，這也是「雷電」的魅力所在。



▲投下炸彈後所看到的震撼，令人不禁要說「不可能！」。

充滿射擊遊戲的趣味性

對於那些耐久力強的角色及如下雨般迎面而來的敵彈等…種種射擊遊戲所不可或缺的要素，在這款「雷電」中可以說更是發揮到淋漓盡致的境地，尤其是這款遊戲中等級提升後的超華麗畫面及引爆大炸彈後的爆裂震撼感等…都是各位射擊遊戲迷所不可錯過的哦！



▲那些韌性強，攻擊力高的敵人將會逐一出現。



▲大炸彈有廣大的攻擊範圍。重傷被爆風捲入的敵人。

提升威力將敵人盡數殲滅

敵人會時時從四面八方襲擊而來，應對之策唯有將攻擊能力提升而已。要好好的鎖定在各舞台中都會出現帶著秘寶的敵機，打倒後便可快速的提升等級。



◀這是帶有秘寶的敵機，不要錯過打倒它

廣角彈



▲最強時，可朝5個方向射出子彈！是不錯的武器。

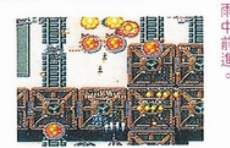
雷射



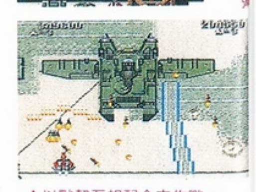
▲雷射是有可怕破壞力的武器，雖攻擊範圍小卻大家愛用。

兩人合作橫掃一切強敵

在電動版的「雷電」中可以二人合作同時加入戰場，當然SFC的「雷電傳說」是不會在這方面讓玩家失望的。雖然以各人所喜愛的方式來操縱，把對方當成競爭者來玩也可得到相當的樂趣，但二人互相合作應可得到更大的成就感。兩人玩時可分配彼此的任務以不同的武器來完成，互相配合、掩護，這些都不是一人玩時可體會得到的，尤其當默契能緊密配合時，一定會被感動的。



◀互相協助於槍林彈雨中前進。



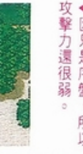
▲以默契互相配合來作戰。

一口氣為您介紹舞台1—5

舞台1・郊外

因從最初開始即以極高速來飛行，雖說只是舞台1卻不可輕視敵人哦！其中也有類似頭目般難纏的傢伙會組隊飛來。在此要確實的提升武器的攻擊能力，以打倒頭目為目標前進吧！





◀因只是序盤，所以攻擊力還很弱。



▲各式敵機的混合攻擊，真難應付。



▲到3中盤強敵會突然出現。



◀頭目是兩台地上戰車，一台台打倒吧！

舞台2・都市

在舞台2的戰鬥是以街市地為戰場。在終盤附近可看到高速公路的景象，算是這舞台的壓軸好戲。舞台1中出現的飛行隊也會增加其數量再出現。增加攻擊的涵蓋面，在敵人開始攻擊前就使其從畫面上消失，這才是高級的戰術。

▲大型的攻擊機再度編隊登場，比舞台1中的數量還要多

◀這是在都市叢林中展開的攻防戰。



◀要注意在高速公路上攻擊的戰車。

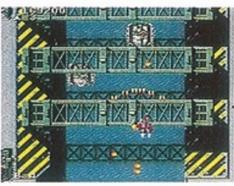
▲到這裡攻擊力也有相當的提升可與敵人互別苗頭了。



▲舞台2的頭目，會使小型戰鬥機接踵而至迎面攻來。

舞台3・海洋

這關的舞台從市街移到海上。中盤出現的艦隊是相當不易對付的哦！



▲港口上空有小型攻擊艇偷襲還有戰車以對空砲火攻擊。

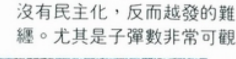


◀從敵艦隊的正面強行突破。

◀頭目像是結合多管砲台的敵戰艦。

舞台4・遺跡

這裡敵人武器並不是十分現代化，感覺有些老舊，那好似遺跡的建築物非常的醒目。但他們的攻擊力非但沒有民主化，反而越發的難纏。尤其是子彈數非常可觀。





◀中頭目是兩台陸戰要塞，先攻左邊吧。



◀自陸、空而來的波狀攻擊。



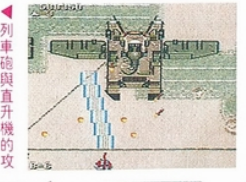
◀與遺跡結合的要塞。

舞台5・要塞

在縱橫方向鋪著的鐵軌上活動的列車砲將會不斷地向你攻擊。到了這附近不管犯了任何的錯誤，將會使好不容易提升的戰力還原，而使遊戲陷入困難，要多加小心。



◀列車砲與直升機的攻擊。



◀頭目是大型的空中要塞。





軟體篇

摩登原始人

JOE & MAC戦え原始人

JOE & MAC

DECO／'91年12月6日／ACT／8M／¥8500

活躍於原始時代的 JOE 和 MAC

「摩登原始人」是以距今數億年前的昔日原始時代為舞台。遊戲中登場的角色是一般平常所感覺的普通裝扮，不過只要一旦戰鬥起來，就會讓人有啼笑皆非的感覺，就是如此詼諧的遊戲。頭目等等的恐龍們當然也有深入的介紹，不過皮膚顏色也處理得格外出色。而且令人難以忘懷的是，不僅可以一人玩，此外還有2種不同形態的雙打模式。即可以互相協力型和互相抗衡的兩種形態。

▼也可以用單打來進行遊戲。





▲採用雙打協力型可能是最大的樂趣，但互相阻撓也是蠻有趣的。

被別種族捉走的村姑們

在某一個夜晚，一群他族群突然襲擊而來，並將村中的女孩子們帶走。所以為了拯救他們，於是就挑選喬和麥克擔任此一任務。不久此二人為救出他們而展開歷程了……。但途中卻是敵種族和恐龍們滿佈的危險境界。



▲被別種族捉走的村姑們。

▲救出女孩，即可得到恐龍。真是棒極了。

趣味不同的4種模式

遊戲模式包括OPTION，總共有4種。而其他的三種最大的特徵就是可以分別享受到不同的趣味，現在就來一一介紹吧！

■1P GAME

是個單打的模式。由於接關只有三次，所以如何靈活前進才是此模式的重點。



▶單打有時會打得很辛苦。

■2P GAME

是個雙打的模式。因為接關在雙人配合下，只到第三次，所以不互相幫助，可能會打得很辛苦。而且有時中途也不能加入，如果任何一方遊戲結束，則另一個玩者的殘數就可能復活。

◀基本上還是應邊互相幫忙邊前進。

■2P SUPER GAME

為雙人打的模式。最大的不同點是可以向我方伙伴打擊。所謂打擊並不是減低互相的體力，而是可以攻擊我方之意。因此不僅可以邊互相阻撓邊玩，而且還可以騎到對方的頭上，以一般的跳躍來拿原本取不到的秘寶等協力型的模式。所以要採用何種模式來玩，全憑玩者您的意思了。

◀有時候也可以打擊對方。

■OPTION

是個可以變更各種設定的模式。分別有3階段的難易度設定、立體音響。音效的設定和操作的設定3種。





▶最高興的是可以變更難易度。

毆打乃是最基本的單純系統

進行這款遊戲，基本上只要打倒出現的敵人就可以。屬較簡單的系統。而舞台的構成分為主要舞台，隱藏舞台及加分舞台等3種。主要舞台顧名思義就是最主要的部分，可以從主要舞台前進到隱藏舞台。進而在隱藏舞台中，可在盤捲的蛇那裡得到鑰匙，而前進到加分舞台去。像這樣舞台之間有密切不可分的關係就是舞台構成的特徵。但是不可否認的，這僅僅限於有隱藏舞台的主要舞台。不過整體上看來，也有很多在意外前進時，而有原本認為不行到達的舞台。



◀若是得到盤捲蛇的話，就幸運了。



▲設計有很多可得高分的加分舞台，像肉塊等等。



▶橫捲軸是最基本的主要舞台。

回復秘寶總共有4種

回復秘寶有回復體力的肉塊和加1台等2種。肉塊可因大、中、小的體積不同，使體力回復的程度不同。這些秘寶多半都會出現，而且即使在加分舞台中，也會出現很多。若能遇到1UP就更幸運。



▶帶有骨頭的肉塊是三種中回復最少的。

▶肉塊最大的，往往是希望回復最多。

◀若是像這樣的肉塊回復體力是最少的。

▶是否可以取得用石頭做成的1UP呢？

攻擊秘寶和回復秘寶一樣，隱藏在各舞台中的蛋中。使用攻擊秘寶，根本不必要特別的操作，只要一般的攻擊就可以自動的展開來使用。因為全部具有4種，所以可藉由選擇鈕來交換使用，甚為方便。請多加利用。

打破蛋取得攻擊秘寶吧！

▲打破蛋，其中即有攻擊秘寶。

■骨頭

投出後即可回到原處。在4種中，飛行距離最長，最易使用的一種。

▶呈拋物線狀飛行。

■飛去來棒

會呈拋物線狀落在地面燃燒，4種中，威力最強，若嘍囉的話一擊即可。



◀因飛距離長，故遠處敵人有效。

■火焰

在攻擊秘寶中，威力可說是最弱的。具有一次就可投出很多的優點。



◀威力大，但缺點卻不行連射。

■石幣

以石頭做成的錢，會沿著地面轉動而來。沒有洞穴之處最具效果。



◀具有相當的威力，但無連射。

有關操作和畫面的解說

在操作上，由於力求致力於簡單化，所以不需要有特別的技巧。因此，只要認為是不擅於動作遊戲的人，想必也可以得心應手了。而且就算雙打，情形也是一樣的。另外在遊戲的內容上，可說是其要素之一就是角色的畫面。由於各個深具個性，所以在受損傷的表情動作上，就有令人捧腹大笑的情形發生。那麼現在就來從中，公開一部分讓各位了解吧。

▼回轉是不會受到損傷的。

▲即使多痛也沒關係。

▼即使皮膚很厚的恐龍也相同。



▲一掉到洞中，即死掉。

分佈有各種地形的主要舞台

舞台1　平坦的平原

可以看到背景有大片山脈圍繞的平坦平原。顧名思義就是有平坦的道路延續著。但是途中有敵原始人們所挖掘的陷阱，故非小心不可。由於是第1個舞台，所以沒有特別強的敵人。這裡最具特徵的是叫馬沙迪拉諾的大型恐龍。這個馬沙迪拉諾的恐龍會以突進和嘴裡，邊吐出岩石等物邊攻擊過來，真是厲害無比。


▶敵原始人，一個接一個襲擊過來了。


◀不僅有大瀑布，也有小的。



▲舞台1的頭目是個用二腳步行瀑布，要小心其實突進哦！

舞台2　沙巴撒拉瀑布

舞台2是從凹凸的岩石群到沙巴撒拉瀑布。有時會從水中突然出現電氣納馬斯攻擊而來，是個相當強的敵人。而這裡的頭目是吃人的植物一巨大食人草。並且，還會吸收我方所攻擊的武器，反過來攻擊哦！

◀若碰到電氣納馬斯就會變成這樣。


▲一受到損傷就會張口，感到疼痛。此外要小心


▶從水面噴起來了，也可以坐在水上。

舞台3　長老的大樹

這是縱捲軸的舞台。登上大樹，目標是要到達最頂端。在前進途中，會遇到許多蜂巢，這時會有大量的蜜蜂襲擊而來。這些蜜蜂不僅體型很小，動作也異常迅速，非常不容易應付。如果要阻止這些蜜蜂的攻擊，最好的方式就是攻擊蜂巢。在最頂端時，會出現大鳥獸阿魯法普迪蘭，他會以飛快的速度，從左右方攻擊而來。


▲如果不小心，就會被蜜蜂包圍，絕不可太輕心哦！


◀布迪蘭頓的動作非常緩慢


▲阿魯法普迪蘭的動作非常迅速。可以用跳躍方式來菸。

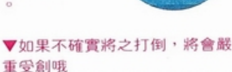
舞台4　貢貢河

在貢貢河中，要乘著圓木來前進。在河川中潛伏著許多食人魚，會以群集的方式襲擊而來。由於不知道會從何處出現，不斷投擲武器，不知是否是很好的對策？頭目的歐魯沙烏魯斯，在習性上與食人魚很接近，也以群集攻擊而來。由於數目不少，又會像海豚般地跳躍，並碰擊而來。有時還會用跳躍的方式攻擊〝立足點〞，要特別注意哦！

▼有時在看不見的地方，也會突然出現敵人哦！


▼用原始時代的木車突進而來的敵人。


▶具有大額，會呈集體飛來。




▼如果不確實將之打倒，將會嚴重受創哦


▲乍看之下很像海豚，其實是牙齒銳利的恐龍哦！

JOE & MAC

舞台5　毛特拉史瀑布

在這舞台中，如果到達頭目之處的距離，算是最短的。由於是強制的縱捲軸，可以利用布迪拉諾頓而到達瀑潭。雖然不會出現敵人，但岩石會從上方不斷掉下。看起來似乎很簡單，其實並不容易通過哦！到達瀑潭之後，就會出現烏魯多拉薩烏魯斯，他會從口中吐出魚來。


▲從上方會有岩石不斷落下。難道就沒有安全的位置嗎？


▲熟悉烏魯多拉薩烏魯斯的動作後，可以輕易將之打倒～？

舞台6　哥奇哥爾洞窟

舞台6是哥奇哥爾洞窟，由於這個洞窟在地下，所以全洞都結了冰，非常地滑哦！除此之外還有荊棘般的冰柱以洞穴等陷阱。也就是說，從舞台6開始將會變得較為困難通過。而這舞台所出現的頭目是美加頓蒙莫斯，除了比以前的頭目還強之外，還會投擲岩石或是用其巨大的身體衝撞而來。攻擊的方式很多，一定要小心應付。


▶要特別注意洞穴附近所出現的敵人


▲由於結凍，很容易就受到敵人的攻擊哦

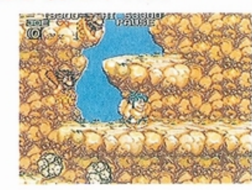

◀要通過這個地方，非常困難哦。



▲如果不小心，將遭受極大創傷

舞台7　羅克塔恩山脈

這是急斜面的舞台。目標是要登上山頂，但在途中，除了會有敵人滾落下來之外，就連敵人也會哦！頭目是大鳥獸歐美加布特蘭，而且還會與同伴一起攻擊而來，是個非常難纏的傢伙，要特別小心。


▲由於沒有安全之地，要先攻擊

舞台8　怒吼的山谷

背景有噴火火山的怒吼之谷。由於接近火山，因此地盤非常不穩定。立足點因為地殼活動的影響，做上下方式移動，一不小心，就會死亡哦！而在這裡所出現的頭目是布拉多沙烏魯斯，要將過去已登場的頭目一舉打倒，不是件容易的事。


▲老實說在這個舞台中，要先習慣才行。

紅蛋是邁向加分舞台之路

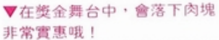
但在主要舞台前進時，有時會有紅色的蛋掉落下來。但蛋破裂時，就會出現布迪蘭諾頓，而將角色帶至隱藏的舞台。在這舞台中一定要取得獎金舞台的鑰匙，這樣就可前往獎金舞台，輕鬆獲取獎勵哦！


▶得到要鑰，就可進入獎金舞台


▲發現紅蛋就將之破壞

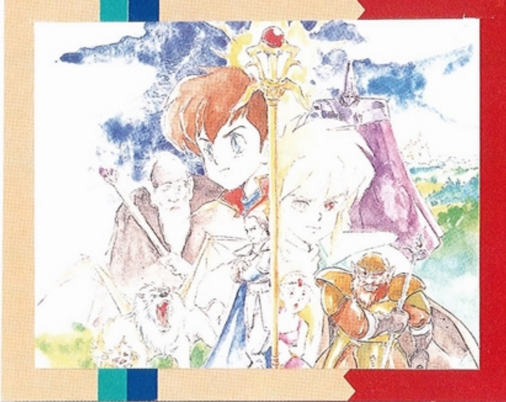

▼被布迪蘭諾頓所帶領


▲隱藏的舞台，必須要取得骷髏柄的鑰匙。


▼在獎金舞台中，會落下肉塊，非常實惠哦！



軟體篇



礁瑚傳說

ラグーン

LAGOON

肯姆寇／'91年12月13日發售／A・RPG

／8M＋64K RAM／¥8500

演出精彩的動作RPG

充實的視覺和各種的演出

這部「礁瑚傳說」原本是個人電腦版的動作RPG。畫面是以從上往下看形式的表示。靈活地使用武器和魔法，跟陸續出現的怪物展開戰鬥。在各式各樣的事件之中，使事件高潮迭起的就是視覺和巧妙的演出。動作的難易度雖然很低，不過絕對是無法選擇玩家的，這也正是此款遊戲的特點。



◀有許多像這樣子的視覺。



▶標題畫面也是精心設計的。

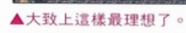
重視真實性的戰鬥系統

主人翁奈耶魯是右手拿劍，左手持盾。這個右手和左手的關係，在戰鬥時就有相當重要的任務，要予敵人損傷的話，就要以身體的右側去攻擊敵人才行。相反的，如果用身體左側的話，盾就會避開敵人的攻擊，而不會受到損傷……的情形發生。還有，這種類型的RPG是罕見的，也有跳躍的動作出現喔！

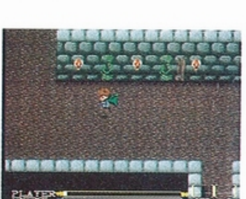


◀這種狀態是無法給予損傷的。





◀這樣子擴不好就會互相戰鬥。



▲大致上這樣最理想了。



▲在左側遭到敵人攻擊，盾會保護身體。但是，無法攻擊。

豐富的表情，大型的人物

看照片就會明白了，這個遊戲所登場的人物，都是以大規模的方式來表示出來的。因為如此，城的人們及怪物上，都有某個程度的表情顯現。還有，由於人物較為大型，所以在動作戰鬥上可以充分地戰鬥。與其看準小的，不如大的來得容易瞄準了。這是理所當然的。不必過於慌張，只要看清對手的動作就很容易戰鬥了。



▲從說話來看出表情。



◀怪物的特徵完全能夠掌握，極為真實。





◀人物很大，所以戰鬥情景很好看。



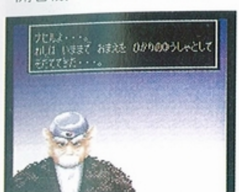
▲必須有跳躍動作。

▲看準時機持劍攻擊。

勇者的宿命，奈那魯踏上旅程

勇者奈耶魯所流淚到的地方…

奈耶魯是由從小長大的村子展開旅行的。為了日後成為勇者，奈耶魯在14歲的某一天，照著老師所說的展開冒險。到達村子的奈耶魯所看到的是由於發生許多奇怪的事件，因而非常痛心的村人們模樣。最嚴重的問題是這裡的美麗綠地水質遭到汚染…。



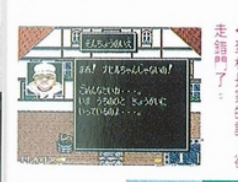
▲奈耶魯的師父馬迪阿斯。



▲好像發生了什麼問題。

故事的開始從事件報告展開

最初到村長家造訪的話，村長剛好到教會去了，在後面追趕而進入教會，跟村長講話的話，有1個男子衝入教會之中。在村子的附近洞窟發生事情了。這也正是奈耶魯冒險的開始。冒險之旅是多彩多姿的，奈耶魯的冒險之路很漫長。



◀到村長家的話，卻走錯門了。

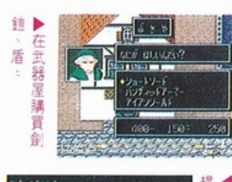
▶在教會講話時，有男子衝進來。



▲切換畫面的瞬間，是馬賽克處理。難得的細膩考慮。

冒險之前，首先整理行裝

跟在洞窟中出現的怪物戰鬥，為了救出留在洞窟內的男子，奈耶魯往洞窟去了。在這之前，在城的武器屋購買裝備，然後好好地整理行裝。



▶在武器屋購買劍、鎧、盾。



◀在洞窟前，男子要展現力量。



◀取得的武器防具要趕快裝備起來。

跟吉魯斯一起走出洞窟

首先，找尋還留在洞窟的吉魯斯，但吉魯斯已從洞窟的其他口，走到外面避難了。發現吉魯斯的話，把受傷的吉魯斯揹負到出口處。不能放著而往前行進，所以要慢慢地，好好地引導吉魯斯，然後朝著出口走出去。



▶在洞窟外遇到吉魯斯。



◀洞窟中有寶箱會滾動過來。



▶這是從寶箱中發現藥水的情形。

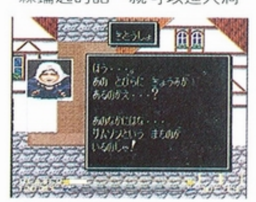


◀吉魯斯跟在奈耶魯的後面。

▲扶持吉魯斯不要引起騷動，要慢慢地往出口走。

打倒首領，開始新的考驗

救出吉魯特的話，再度前往洞窟，從村子的祈禱師老婆婆得知，如果得到沙姆森鑰匙的話，就可以進入洞窟。使用這個鑰匙的話，就可以跟洞窟頭目戰鬥。但是在戰鬥結束瞬間，意外的事件使得奈耶魯要離開故鄉。



▲從祈禱師老婆婆處得到沙姆森的鑰匙。



▲因為意外的事件，無法回到村子。新的冒險又開始了！



▲跟洞窟頭目沙姆森戰鬥。





超級瓦強世界

スーパーワギャンランド

WAGANLAND

拿姆科／'91年12月13日／ACT／8M／￥8300

熟悉的〝瓦強〞要在ＳＦＣ上活躍了

設計完美的動作遊戲

「超級瓦強世界」是拿姆科加入ＳＦＣ的第一款作品。是個充分活用任天堂版中生動、活潑的一款動作遊戲。

遊戲的目的是取回被德比爾奪走的瓦強島。享受和前作同樣結構的地方是有很多的，相信你會樂不思蜀。



▲打倒頭目時，就將顯示的密碼記錄下來。


▲微微之木的頂上是終點。


▲救出全部的伙伴吧!!

造型可愛的角色將陸續登場

這款遊戲最大的特徵就是擁有詼諧的角色。其中會陸續登場大、中、小種種可愛的角色。一個個巧妙的動作，看來雖是很小，不過一旦被舔到，下場是很悽慘的。被敵人碰到即失誤一次。


▲無論怎麼看都可愛。


▲從畫面上掉下來了。與頭目的戰鬥就會自動開始。


▲禿鷹。會把人捉起來轉個不停。

靈活運用瓦強的能力戰鬥

瓦強具有特殊的特技。只要發出聲音，碰撞敵人，便可使其不動。而且拿到秘寶的「瓦強擴音器」，就可以使聲音變大，使更多的敵人產生麻痺。

還有，可以凍結聲音，做為立足點，並站在立足點爬上去。即使不會動的敵人也是一樣的，可以當作立足點使用。


▲瓦強擴音器可提昇聲量到三階段。


▲第四段的瓦強擴音器就變成無敵了。

找出被擄走的同伴

被德比爾捉走的同伴們，分散於島上的每一處。那裡有德比爾的屬下們輪番看守著。如果不將它們打倒，救出全部的同伴，那麼德比爾所佔據島中央的「微微之木」則到達不了。所以務必要設法打倒。


▲德比爾是罪魁禍首。

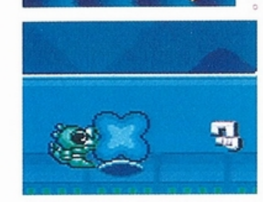

▲同伴總共有幾人呢?

獨特的〝用頭〞戰鬥

找尋傳送區

遊戲舞台的途中，準備有好幾個傳送區。

只要一發出聲音，就會到處出現記號，所以要持續不斷的射擊。直到形狀改變就飛進去吧！而全部找到那些，就是過關的要件。


▲直到形狀改變就攻擊。


▲這個記號一出現……。


▲飛進去的話，戰鬥就開始。

全部四種的戰鬥方法

舞台的最後，等待的是與頭目的戰鬥，要想制服它是必須靈活使用頭腦的。

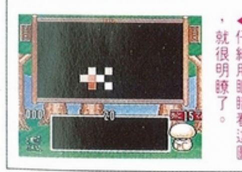
而其中有４個戰鬥方法，分別為馬賽克敵人精神衰弱、尋找數字和接尾遊戲。這些都需要快速的判斷能力，才能發揮作用，否則難以通過的。

▲眼前就救出被捉的同伴，所以必須先打倒阻擋的頭目。

馬賽克敵手

這是在馬賽克上猜那愚弄人的繪畫是什麼。付在背景上的感覺比較難猜。


▲答對時，輪廓就慢慢看到了。


▲仔細用眼睛看這圖就很明瞭了。

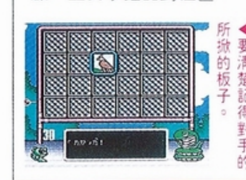

▲答案是機器怪獸。



神經衰弱

是個屬樸克牌的遊戲。只要掀出很多相同的板子就贏，主要掌握配對位置。


▲若看得這配列就勝利了。


▲要清楚記得對手的所掀的板子。


▲是否可以輕易地全答對呢?

尋找數字

若能快速找到指示的數字，再配合游標於數字再按鈕即可。


▲如果太慌張，就無法猜中。


▲板子數量增加時，難度提高，就難了。


▲巧妙地使敵人迷惑就對了。

接尾遊戲

在板子上，使描繪的畫做接尾遊戲。如果使用的板子沒有就輸了。務必要動動腦。


▲是否會勝算的機率呢?

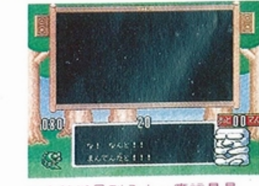

▲最好將板子做各種角度來考慮。

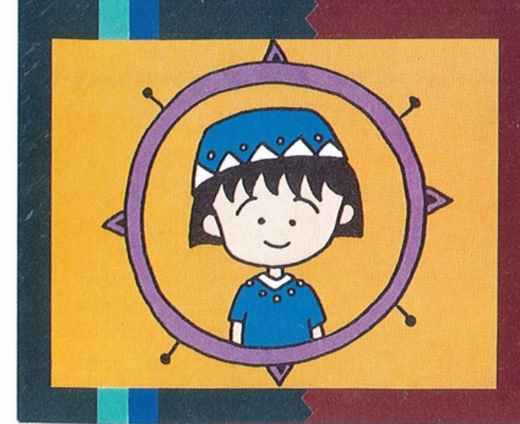

▲只要設法爭取勝利即可。

朝向全過關的目標

在４種戰鬥方法中，只要有一種能戰勝敵人的話，就可當作獎勵而增加到七個，即增加７個瓦強之意。

在遊戲中，只要被敵人碰到，就會被驅逐出境。所以要盡可能在前半部時，就要全部過關。


▲突然增員到７人，應該是最值得一提。



小丸子日記

ちびまるこちゃん

CHIBI MARUKO CHAN

A樸克／'91年12月13日／ETC／4M／￥8800

充滿季節感的輪盤遊戲

這是一款很有趣的輪盤遊戲，凡是參加的人都可以成為小丸子，你要走比他人快的路線，以此為目標求得高分。

本遊戲除了主角小丸子之外，還有你熟悉的笨太郎、花輪、丸尾等人也都會登場，按照四季的舞台前進。



▲小丸子按日前進。



▲一面獲得重點提示一面前進。

在遊戲之前先做好各種設定

在遊戲開始之前，要先做好各種設定，人數最多可以4人一起玩，至於要跟他人或電腦玩，則自行決定。

而玩的期間可從1個月、3個月、6個月、12個月之中作選擇，可從自己喜歡的季節開始玩起。



▲附上各種名字。



▲最多可以4人玩。



▲從這裡面選擇玩的期間。

舞台是隨著不同月份變換的

小丸子行進的月曆有12個月，遊戲內容充滿了季節感的背景，以及各月份的特徵。除了只單單按月前進的，另外也有挖洞的月份，很奇特吧？



請看小丸子如何過一年

小丸子羅輪盤的旋轉前進。

這個遊戲是靠旋轉輪盤所出現的數字，來讓小丸子前進的。當輪盤一轉動，會出現1～6之中的某一數，小丸子便按出現的數字，在畫面的月曆上前進。換句話說，小丸子的命運就掌握在輪盤上囉！



▲這個圖畫下面有隱藏數字。





▲遊戲是靠輪盤進行的。

可玩動作遊戲或事件遊戲

這個遊戲雖然只是簡單地旋轉輪盤，然後使小丸子按轉到的數字前進，不過在她所到的日期上，都可能設有各種事件，而得分將會依此增加或減少。

另外，也有雖與得分無關，但會讓小丸子突然在空中飛轉的日期。通常事件內容是依日期而有所不同，不過其中也有定期發生的事件，例如：每月的5日及15日，有人會給祕寶；每月的10日有實果猜謎的提示；每月的20日則是購物日；每月的30日是趕廟會的日子等等。

甚至，還可以依日期的不同，來進行動作遊戲，通常是到了那一天，遊戲畫面就會變成了動作模式的畫面，例如：每月30日的廟會捉迷藏遊戲；4月26日的抓春天青蛙遊戲；5月8日的生日禮物從天降的遊戲；5月13日的浦太郎與三隻眼並列等等，都是很好玩的遊戲，小丸子就要靠這些事件或遊戲來得分前進。



▲依不同日期必有事件發生。



▲到這一天會有祕寶出現。



▲分數會依事件而增減。



▲也有玩動作遊戲的日子。

祕寶的種類與功能

在此能夠幫助小丸子按日前進的，就是祕密寶物了，通常祕寶會掉落在某一日上，這時要使用之時，必須選擇祕寶指令，然後從祕寶一覽表中加以選擇。至於祕寶的種類，共有下列10種，請仔細看看以下的解說。

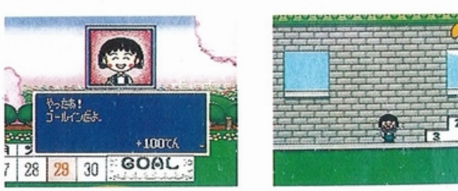


超能力要素 可以讓輪盤的旋轉速度變慢。	紙牌 可以把事件的負分變成正分。
釘　鞋 可以用來走一般所不能走的坡道。	作業 要想中止，必須休息一次才行。
牛奶糖 可以在輪盤轉到的數字多走2步。	體力飲料 拿到它的話必須休息一次才能再玩。
巧克力 可以在輪盤轉到的數字多走3步。	彩券 只有在彩券日當天所持有的彩券可以對獎。
脆　餅 可以走輪盤轉到之數字的2倍步數。	跳躍飲料 可以進出裡面的世界。

遊戲期間結束則遊戲也終了

遊戲開始的時候所選擇的遊戲期間結束時，就表示遊戲終了。而遊戲的勝敗，是以最後獲得最高分的人獲勝。所以，即使你每月的得分都輸給對方，但只要在到達最後一月的終生時，你的分數比他高的話，就還是算你贏。

若是4人一起玩的話，競爭之激烈可想而知，那麼究竟誰是勝利者呢？



▲1人先到達終點時遊戲就結束。　▲得分多的人即是勝者。

勝者笑・敗者哭的小丸子

軟體篇

軟體篇



3D足球賽

スーパーフォーメーションサッカー

SUPER FORMATION SOCCER

休　曼／'91年12月13日／SPG／4M／￥7700

追求臨場感的足球遊戲

SUPER FORMATION SOCCER

應是受到「天使之翼」引起之風潮以及世界杯熱潮的影響！在日本即將以「J聯盟」的名稱成立的職業足球聯盟，使得日本吹起了一陣強烈的足球風。正如各位所知，SFC已經有好幾款足球軟體準備發售了。而這一款遊戲卻將會是SFC上，第一款以流暢的三D畫面處理的足球軟體的始祖。

三D視點是它獨特的特性

就電視遊樂器中衆多足球遊戲來說，大都是像「職業足球」從正上方往下俯視或像即將於SFC發售的「足球英雄」（暫稱）的從旁邊眺望的方式作畫面的視覺處理。這一款遊戲的畫面處理方式便如下面所展示的照片一看便能馬上了解到這是以3D的手法，使各位玩家能夠真實的感覺有如置身在立體的空間之中。

而且，畫面是以盯著球的行進而移動的形式來捲動，也正是像「F-ZERO」、「PILOTWINGS」及「龍與地下城」般的畫面處理方式，來將運動場上的遊戲進行畫面呈現出來。附帶說明，將於SFC中發售的「美式足球」也是以同種的畫面處理手法來作。

這一款遊戲還有一項特徵，這便是可以兩人同時加入一起來對抗電腦操縱的隊伍。這款軟體所設計的遊戲模式中，兩種都可以兩人同時加入來進行。當然，IPVS2P的兩人對戰模式也是種可供選擇的遊戲方式之一，不論是要兩人合作共同對抗強敵或是以彼此對立的方式來對戰，玩家們都可從其中得到極大的樂趣。登場的隊伍有來自世界各地的十六支球隊，由於各隊伍的強弱已被分成好幾個階段，玩家便可以自己的技術來設定難易度，來選擇對手。



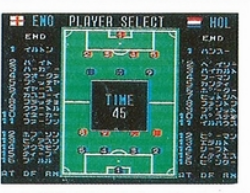








▲也可以兩人彼此協助的方式進行



▲若選擇表演賽模式，便可自由的設定比賽時間的長短。



▲可供選擇的隊伍共有來自世界各國的16支隊伍，強弱也都不同

遵循基本的遊戲系統就沒錯！

嚴重違規會遭退場處分

得分、角球、發門球等…各種規則及球出界的處理都與實際足球比賽的處理方式相同，這倒與其它的足球遊戲軟體並無多大差別，但違規的處理卻是前所未有的。對於故意衝撞他人搶球的人裁判會宣判球出界，犯規的球員則會遭受到退場的處分。這於最近所發行的足球軟體中雖不是首創，但它不同之處在於，受到撞擊的選手有時也會因傷勢受傷過重退場，導致無法繼續參賽的情形發生。這種情形發生時，我們可以後補的球員來代替因傷退場的球員使比賽得以繼續進行。

▲犯規及受傷的兩人都退場了

隊形的變換是獲勝的關鍵

可供選擇的隊形變換有8種。要多加參考對手的特性及弱點再加以選擇。

■4-3-3
這是種重視攻守平衡的隊形，所以將選手平均的配置於球場上。

■4-4-2
這是種較重視防御的隊形，攻擊是以所謂的「雙前鋒」形式，重視防守的隊形是現代足球最常見的隊形之一。

■4-2-4
以攻防為中樞，為了守護球門前鋒及後衛都配置較多的人。

■SWEEPER
將攻到球門前的球之掃除任務交給1人的列隊方式。配有5人的防禦人員，是種重視防禦的隊形，被其採用的隊員配置法應屬於5-2-3的方式。

■3-2-2-3
對於對手的前鋒中央及兩翼的選手，採用1對1的盯人方式的列隊形式。前鋒三人與對手短兵相接時，可充分發揮我方的實力。

■2-3-5
是種前鋒聚集5人之多的連續攻擊形列隊方式。當然這樣一來，防禦能力自然會大幅下降。可說是柄兩面都能傷人的刀。

■3-5-2
這種列隊方式將球員多數集中在中央地區，以便爭取更多的中盤控球機會。

■3-3-4
比較起來，應算是較重視攻擊方面的隊形，而且從其球員的配置來看，可感覺出這種隊形很重視整體的平衡感。



▲可一邊參考配置圖一邊選擇



▲以背號來確認每位選手的位置

可於表演賽模式中輕鬆賽球

可供選擇的遊戲模式共有兩種。這裡介紹的是為趣味而設計僅比一場的表演賽，也可從此研究出能於休曼杯連勝到底的技巧，而且在你只想稍為玩一下的時候也可以選擇這個模式。

比賽時間，可於半場1～99分中任你自由設定，其中共有1P對電腦，1P對2P、1P・2P對電腦三種的模式供你選擇。而且，可由喜好自由選擇對手球隊，所以可依據自己的實力來決定對手的強弱哦！

在休曼杯足賽中挑戰

選出自己所屬球隊後，即可開始以打敗其它來自世界各地的隊伍為目標的模式。

設定上，與表演賽模式差異的地方有兩點。那便是1—中場時間5分鐘且無法更改。2—當然無法進行兩人的對戰模式。（1P、2P對電腦的合作比賽還是存在的。）也就是說，2人共同以電腦的球隊為對手，相互合作進行遊戲。這在這款軟體所設計的兩個模式中都可使用。比賽內容也因模式之差異而完全不同。

成為對手的隊伍並非以隨機抽樣的方式出現，而是從弱隊開始打到強隊的順序出現，所以在一場場的連勝後，後來出現的隊伍會越來越強，比賽的進行會越來越難。想得到最後的勝利，至少一定要打贏15場勝仗才行，也可說是場馬拉松式的比賽。在每場勝利後一定要記下以箭頭方向所表示的過關密碼，這樣就不怕不能繼續了。


◀進球得分後一步步向冠軍邁進的模式

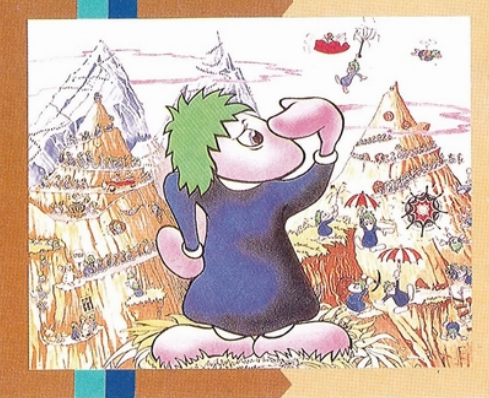

▲選手的背號也以數字表示出來


▲兩人合作的時候，畫面上會顯示出那一個人正操縱著那一位選手


▲比賽終了時若還是平手，那就要以緊張的PK戰來決勝負了。



▲勝利後會以箭頭方向的組合顯示出過關密碼，要抄下來哦！



旅鼠總動員

レミングス

LEMMINGS

太陽電子／'91年12月18日／PZG／8M／¥8500

新型態的解謎遊戲拜見！

巧妙地操作「旅鼠總動員」

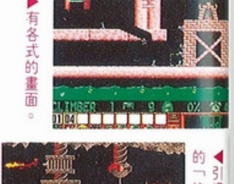
「諸神世紀」、「屠魔傳記」、「試管城市」等均是由外國軟體移植到SFC上。很多讀者都曾親身體會過外國軟體的獨特性，本遊戲亦延襲其「獨特性」的特色。

遊戲全部屬清一色的解謎方式，有著非常地有趣的構思。遊戲的目地是指引小小的旅鼠，安全地找到出口，當然路途中會碰上各種障礙物，而這種障礙物不花點腦筋是無法排除的。

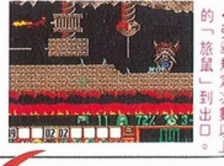
遊戲方式屬於過關型

遊戲採通過一個畫面再繼續前進的方式，各畫面設有時間限制及引導「旅鼠」比例的條件。

８種可以給予旅鼠的指令，分別說明如下。其他還有調整旅鼠的登場間隔，投降時全員引爆的指令。運用這些指令，不斷地過關前進吧！



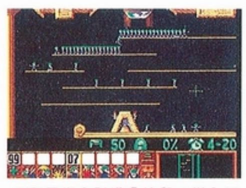
▲有各式的畫面。



▲引導規定次數以上的「旅鼠」到出口。



▲各個指令顯示在畫面下方，指令窗的形式表現。



▲利用指令引導「旅鼠」從入口走到出口。



▲全員自行爆炸的樣子。投降時可以使用，想要欣賞美麗圖畫亦可…

登山者
攀爬牆壁的指令。

轟炸器
自行爆炸。爆風可破壞四周地形

建設者
斜行爬上階層的指令。

礦　工
斜行向下挖洞的指令。

漂浮物
高處掉落時使用降落傘。

阻礙物
碰到破壞物時可用阻礙物阻止。

挖掘者
橫向挖掘洞穴。

挖物者
向下挖掘洞穴。

嶄新的構想，測試你的思考力

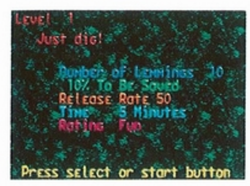
各個舞台下方有個類似窗口的橫長帶，顯示畫面本身的橫捲軸狀態。各個畫面的地形起伏，入口、出口的位置、障礙物等等幾乎都呈現出來。

若是２人玩時可以採雙人對打型式，和１Ｐ型式不同，包準讓你玩得哈哈笑。

想要輕輕鬆鬆享受遊戲樂趣的人，本款遊戲不可欠缺的。



▲順便說明，這種開場畫面只能在ＳＦＣ上看到的。



▲舞台可設定成４種難易度自由選擇。

獨特的舞台陸續登場

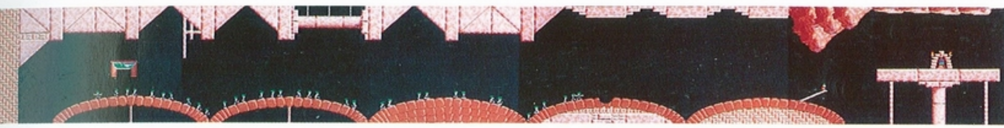
各畫面中設有障礙物，以阻止「旅鼠」們的行動，例如：阻止前進的牆壁、柱子，掉進去便完蛋的洞穴、池子，靠近就會被拉進去的深井，能將人壓成碎片的機器等等，實在不勝枚舉。

若只要看地形的話，從照片上也能略窺一二，各個畫面均有各式各樣的特色。大家不妨仔細地觀察，並加以利用。以便過關。



▲過關時會出現過關的密碼。





指令活用程度是決勝關鍵

「旅鼠總動員」中，除了自行爆炸外，還可從高空跳入洞穴或池子，碰到障礙物破壞，被火烤燒等方式，尋求死亡。如果操作者不作任何動作，「旅鼠」們在沒有障礙物的狀態下可以繼續前進，不過仍得特別注意危險障礙物。遊戲進行時，運用各種指令，閃避危險，帶領「旅鼠」們抵達出口，不過為了達到目的，有時候也必須犧牲一些旅鼠，才能繼續前行。

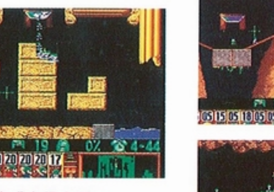


▲一邊挖洞一邊做階段設法找到出口。



▲按箭頭方向挖掘中央障礙物。





▲過關的方式有很多種。

Lemmings

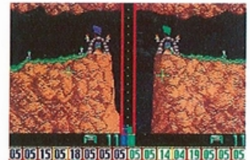
2Ｐ「旅鼠總動員」雙人爭奪戰

２Ｐ模式雖然和１Ｐ同屬相同系列，但是性質卻完全不一樣，兼具遊戲性與趣味性。

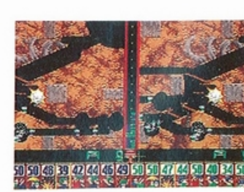
畫面分成左右兩邊，兩方在橫捲軸上都可以自由移動，兩個遊戲舞台形式都完全一樣。但差異之處在１Ｐ和２Ｐ分別以藍色和綠色代表，「旅鼠」們會交替穿著藍、綠、藍、綠……的衣服出現在同一個出口，這時須分出藍、綠，帶領他們走到出口，因此，能夠指引越多屬於自己顏色的「旅鼠」，走到出口就是勝利者。雖然，雙方均只能指揮屬於自己顏色的「旅鼠」，但設法引導對方顏色的「旅鼠」走到自己的出口也是個好法子。這種對戰方式十分類似俄羅斯方塊的雙人合作玩法，找個朋友試試看。



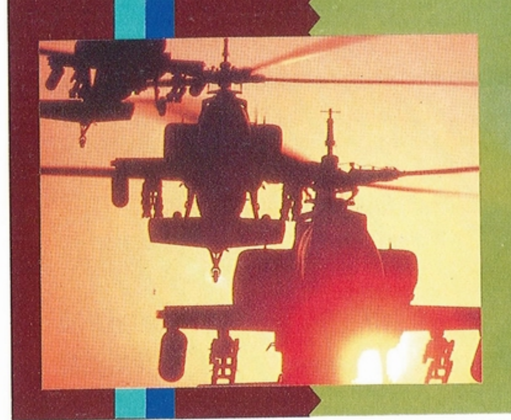
▲同一種畫面分為左右兩邊。



▲儘量引導自己的顏色到出口。



▲亂戰的樣子。混亂之中互相妨害的狀況亦會發生。



垂直作戰

ディメンションフォース

DEMITION FORCE

阿斯米克／'91年12月20日／STG／8M／￥8500

改變高度拚命射擊！

模式大概可分為 2 種

本遊戲與普通的射擊遊戲有不同 2 個模式，即技術模式與射擊模式，通常這兩種模式可以交替進行。

技術模式中，自己可操作自機的上昇與下降，當遭受敵人激烈攻擊時，可以立即下降遁逃，低空中碰上障礙物的話，亦可馬上上昇，突破困境，屬於電梯式的特殊攻擊方法。

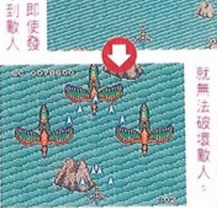
射擊模式中，則不能依照自己的意志力控制上昇或下降，而是隨著遊戲的進行，強制性的上昇或下降，不過唯有這兒才能提昇自機的威力，因此備有難度較高的舞台，玩家最好儘管去獲得寶物才好



◀強迫降低高度，危險性亦大。



▶這種高度，即使發射子彈也打不到敵人



◀自己若不下降一點就無法破壞敵人。



▲射擊模式，拍啦拍啦提昇能力，把敵機打得落花流水。

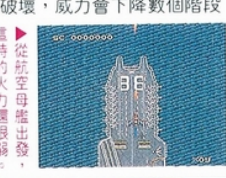
模式全部共有 4 種	
遊戲開始	進行一般遊戲。
射擊模式	射擊模式共有 3 個畫面。
技術模式	全部技術舞台都可以玩。
開放式	可設定遊戲難易度及自機數目。

威力最高可提昇12級

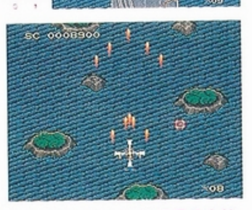
最新的攻擊直昇機──「ＶＴ－０７」，破壞敵機後會出現各種寶物，取得這些寶物，可以提昇各種攻擊力。

一般武器如機關槍，取得紅色寶物後可提昇 1 層次的威力，一般武器最高可提昇至12階段，後半部的舞台，陸續出現的敵人，均是耐久力高人一等，因此最好能採用最高威力的機關槍來對付他們。

萬一，自機不幸被敵人破壞，威力會下降數個階段，特別是在技術模式中，沒有任何可提昇威力的秘寶，不幸碰到敵人，戰況就危危可及了。



▶從航空母艦出發，這時的火力還很弱。



▲右邊可以看到能夠提昇威力的寶物，一定要拿到它。



◀擁有寶物的敵方戰鬥機在左右方。

▼武器從巴爾幹砲狀變成雷射狀，表示威力已提昇。



▼這是最高階段。攻擊力完全發揮，全力攻擊擋住去路的敵軍！



導向飛彈對戰況很有利

取得敵人留下的藍色寶物，自機就能發自動導向飛彈，自動導向飛彈若能配合一般裝備機關槍一起使用，攻擊力可達數倍。

機關槍的威力即使提高，也只能往前方攻擊，而追著敵人跑加以破壞的自動導向飛彈，則能出其不意的出現在自機的後側或旁邊，對敵人的攻擊十分有效！

▲導向飛彈也可對付地上的敵人。取得寶物，命中率更精準。

隨著取得寶物數量的增加，自動導向飛彈的命中率亦隨之精進，但其出現機率比機關槍的寶物來得低，因此若有出現，一定要確實地掌握！



▶左邊綠色寶物是自動導向飛彈。





◀瞄準這種敵人攻擊，腦筋不錯吧！





◀一邊閃避中頭目，一邊發射飛彈。





解說主要模式的前半段

主要模式由 4 個射擊畫面和 3 個技術畫面組成。兩種舞台交替出現。

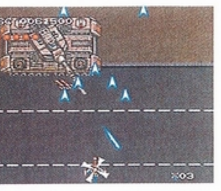
遊戲的舞台從現代到原始時代，甚至到神話時代。基本上，射擊舞台屬現代戰，技術舞台則沈迷在特殊世界裡，接著出現「ＶＴ－０７」單獨對付在現代異世界裡，不斷襲擊而來的敵人。只要努力提昇威力，並好好運用上昇、下降功能，相信必能通過 7 個舞台。以下便介紹前半部的 4 個舞台，供玩家參考。

舞台 1　歐洲中央地區

舞台 1 是射擊舞台。舞台位於歐洲中央地區。從航空母艦上出發，瞄準舞台中的巨大戰車，大戰從海面上空轉移到森林裡，到舞台後半段則移至已被舞台改裝成要塞的都市裡大戰。自機起初很弱，儘量提昇能力，打一場勝仗吧！

▶戰場從海上移至森林。舞台在歐洲。

DIMENSION-FORCE



▲巨大戰爭逼近了。若不先破壞四周的砲台會有危險喔！

舞台 2　恐龍時代

技術模式舞台 2 中的戰場是恐龍仍生生不息的原始時代。空中飛著類似「始祖鳥」的恐龍，須變化高度與其大戰。地上的翼手龍只要用低空飛行便能分出勝負。兇暴的暴龍在最後的舞台中等待，注意其尾巴的擺動，攻擊臉部是關鍵。



▶飛在高空中，無法攻擊下方的敵人。



◀在石像吐出火焰的間隙中飛行。

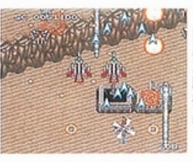




▲恐龍中最兇暴的暴龍，牠可用尾巴攻擊。

舞台 3　中東大戰

舞台 3 是中東的現代戰場。飛彈基地建造在廣大的沙漠中，可發射飛彈迎擊敵人。後半部，低空飛行穿過敵人基地上空，不過要注意敵人發射的誘導飛彈。最後的巨大戰鬥爆擊機，十分難纏，朝向其飛彈發射口攻擊，絕對錯不了。



◀迎擊飛彈飛過來了。難度立即提昇！

▲集合近代科學力量的最新戰鬥爆擊機。利用誘導飛彈攻擊。

舞台 4　希臘神話時代

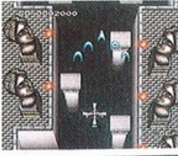
「ＶＴ－０７」出現在希臘神話中的設計也挺迷人的。這裡出現的敵人大部份是雕刻、雕像等建築物，為了您的安全必須低空飛行，小心別撞牆。黑暗沉悶舞台中的怪物是希臘神話中雙頭雙蛇尾的魔獸，攻擊訣竅是低空飛行，攻擊其頭部。



▶傳說中半人半獸的生物雕像，靠近牠會放箭。



◀羽毛狀物品隨風飄來；謎樣的生命體。



◀攻擊正在守著蛋的三奇恐龍。



▲口中吐出火焰彈，攻擊玩家的魔獸，上昇是較避危險的辦法。

軟體篇



迷宮魔獸

ダンジョン・マスター

DUNGEON MASTER

勝利音產／'91年12月20日／RPG／8M＋64K RAM／￥9800

1F・勇者的選擇則是全部的關鍵

在探索迷宮時，首先必須要做的事是勇者的選擇。而在「迷宮魔獸」中，勇者的選擇也必須邊在1F的迷宮徘徊邊進行。於是就在到處徘徊迷失之際，有時就會發現要找的勇者。不過在那時再來選擇勇者，可能已經失去冒險者的資格了。所以首先必須在右表上考慮要如何組織隊伍，在測量時，最好使用地圖確認位置，並好好依照順序，將戰士系配置到前列〈前2人〉，魔術師系配置到後列〈後2人〉。這正是所謂冒險的鐵則。

自己因為喜好之故，而製作將不具有「魔術師」和「僧侶」屬性的，全部不加入的隊伍這點是不行的。迷宮中，若不使用魔法，有時也有打不開的門。在敵人中，光使用魔法就可以攻擊的敵人就很多。但是後列2人是不行靠武器直接攻擊，所以配置魔術師系是最適合的。當然，在飛行道具上，要好好推敲較強的忍者適性。


▼若想重新培育，就使他「轉生」。

姓名	健康	體力	態度	做法	戰士	忍者	僧侶	魔法師
阿雷克斯	50	57	13	46		○		△
阿吉亞	61	77	7	48	△	○		
波利斯	35	65	28	38		△		○
夏尼	47	67	17	40	△			○
達魯爾	100	65	6	50	○			×
伊拉佳	60	58	22	44	△		○	
鋼特威	39	63	26	42		○		△
哥斯摩克	60	55	18	42				◎
哈魯克	90	75	0	54	◎			
豪克	70	85	10	46	△		○	
皮沙	80	61	5	57	○	△		
伊亞特	48	65	11	45	○		△	
里爾夫	75	70	7	47	○		△	
雷拉	48	60	3	42		◎		
令呼拉斯	65	50	12	49	○			△
摩菲斯	55	55	19	44			◎	
那畢	55	65	13	43			○	△
索亞	65	70	2	54	◎			
斯達姆	75	80	0	52	◎			
西拉	53	72	15	41			△	○
建基	25	45	35	34		△		○
烏威爾	45	47	20	41		△	○	
威爾夫	40	50	30	37		○	△	
沙特	60	60	10	42		○	△	

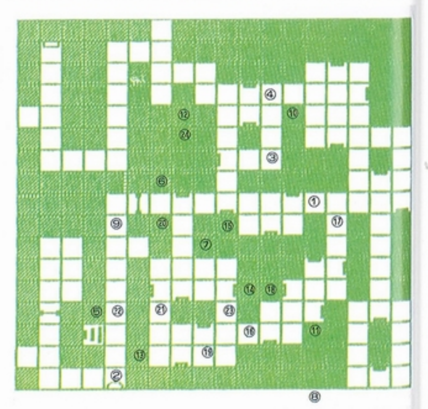
1F・迷宮地圖

1F是勇者們之館。24位勇者會在這裡安眠。這裡沒有什麼獨具特徵的設計，所以也無須要特別下功夫之處。只要牢記要如何控制操作即可。在下階梯的旁邊牆壁有火把掛在牆壁上，務必要記得拿取。還有分佈於每處的食物也要刻意仔細拾取。

〈記號的說明〉

- 樓梯
- 門

①…阿雷克斯／②…阿吉亞／③…波利斯／④…夏尼／⑤…達魯爾／⑥…伊拉佳／⑦…鋼特威／⑧…哥斯摩克／⑨…哈魯克／⑩…豪克／⑪…皮沙／⑫…伊亞特／⑬…里爾夫／⑭…雷拉／⑮…令呼拉斯／⑯…摩菲斯／⑰…那畢／⑱…索亞／⑲…斯達姆／⑳…西拉／㉑…建基／㉒…烏威爾／㉓…威爾夫／㉔…沙特



2F・牢記陷阱初步的訓練

2F的迷宮對於才從這裡開始玩遊戲的人而言，莫過於「訓練」了。迷宮中的每個構造的初步部分，也都集中在此2F中。

這裡的2F，不管怎麼說都不會出現「不必要的東西」和「騙人的陷阱」，所以在迷宮中的中途可以邊參考其中的招牌和如下的地圖來進行即可。此外譬如類似鑰匙和硬幣等小東西的秘寶，是可以用來開門的，所以務必要絕對拿取，千萬不可忘記哦！還有食物方面，也是一樣的。首先要使用拾取的秘寶和開關之類的東西來牢記開門的方法。每一種門應該都有可以打開的方法，而代表性的開門方法如右表所列的4種。

特別是在這樓格外要注意的機關是使用中央上面的9個開關，打開2個鐵籠的部分和放置〈B〉〈C〉的東西，使用開關有所作用的地方。〈A〉因試行錯誤，若能通過即可。而放置東西的開關由於什麼都可以，所以可以放不要的東西。這樣即可通過該機關。

敵人只是斯克利和馬米爾。打倒斯克利只要稍一使力即可打倒。而馬米爾在集中出現時，使用魔術師的火球便可打倒。至於魔法師特別會是光之咒文累積經驗，而僧侶則須製作秘藥，賺取經驗。若不適度使用魔法與戰士的等級差就會愈大。



▶按鈕幾乎在門旁邊。

▶很簡單。有種類之分。



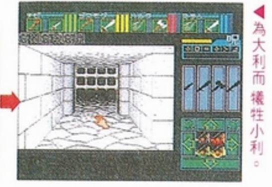
▶這是用搖桿打開的。



▶只要踏一次即可。



▶不放置某物的話…。


◀為大利而犧牲小利。

2F・迷宮地圖

2F的機關最具代表的，就是靠秘寶的搬運來決定門的開閉。而門幾乎是靠開關和秘寶而打開的。因此燈變暗時，是會防礙遊戲的進行。也可利用魔法師，使其唱出光之咒文來進行遊戲。因此敵人很少，當魔術值變低時，可以稍為休息一下，便其回復即可。

①的門使用斧頭之類的武器，就可破壞。在看得到寶箱的旁邊是不會很難拿取的。而寶箱的內容，並沒有很特殊的東西。不過秘寶所持限界數會增加。

②的開關，只要在其上有放東西時，就是有作動的開關。而上面只要放置用完的火把和不要的食物便可。

〈記號的說明〉

- 樓梯
- 門
- 陷阱
- 傳送區
- 虛幻壁
- 有開關的地板
- 建築物等

3F・即時處理的本領發揮

3F的機關是2F的延續，所以並沒有很特別的陷阱。從2F下來直直前進的門，若不是大概已經通過其他的部分是無法打開的。所以首先必須前進到轉角上。此外位於中央的大廳是個可向6方向延伸的道路，所以基本上，任何一個方向都可以依序前進。

在途中陷阱中的〈D〉〈E〉，其前端的開關有東西放置而堵住。而〈E〉呢？只要在傳送區的地方放置東西進去，即可以了。至於有關於〈D〉的部分，首先一定要先打開門。此門非用魔法打開，否則是打不開的。故找不到開關，可以利用魔術師來開。

還有在3F有因時間而有時出現有時消失的區域和藉著按鈕，在一定時間消失的陷阱。這些機關可掌握時機，盡早行動，才能過關。在「迷宮魔獸」中，即使在機關中，也有利用所謂的即時處理，採用會產生變化的要素。所以必須格外注意，盡早行動，否則休想通過哦！此點可要牢記在心。

在3F中，除了會登場2F登場過的2種之外，還會另外有羅克拜魯和福魯特洛路等2種怪獸再登場。而且每種的HP和攻擊力都很高，可能是個相當棘手的對手哦。對付福魯特洛路，魔法是有效的，只要利用魔術師的火球和戰士加以結合，便可輕易地打倒。而羅克拜魯的防禦高，若刻意一直攻擊是相當笨拙的辦法，所以稍為攻擊一下就立刻設法逃走，才是良策。有時不小心中毒時，當時的HP就會減低，只要稍稍逃到遠離一點的遮身之處，睡一下覺即可回復。因為羅克拜魯的動作很遲鈍，故要好好地靈活擺脫和其的戰鬥，否則會浪費很多的時間。

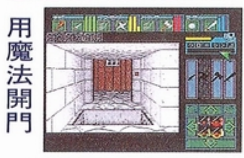
不論在戰鬥也好，或每個機關也好，都應要求配合即時處理，快速靈敏的行動的，就是這裡的3F了。

危險時的逃跑



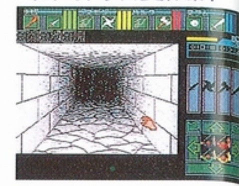
▲只是戰鬥，其實不是RPG。

用魔法開門



▲打不開的門一定要用魔法。

因時間改變陷阱



▲有時出現有時消失的陷阱。

消失牆壁的按鈕



▲按鈕隱藏通路就會出現。

3F・迷宮地圖

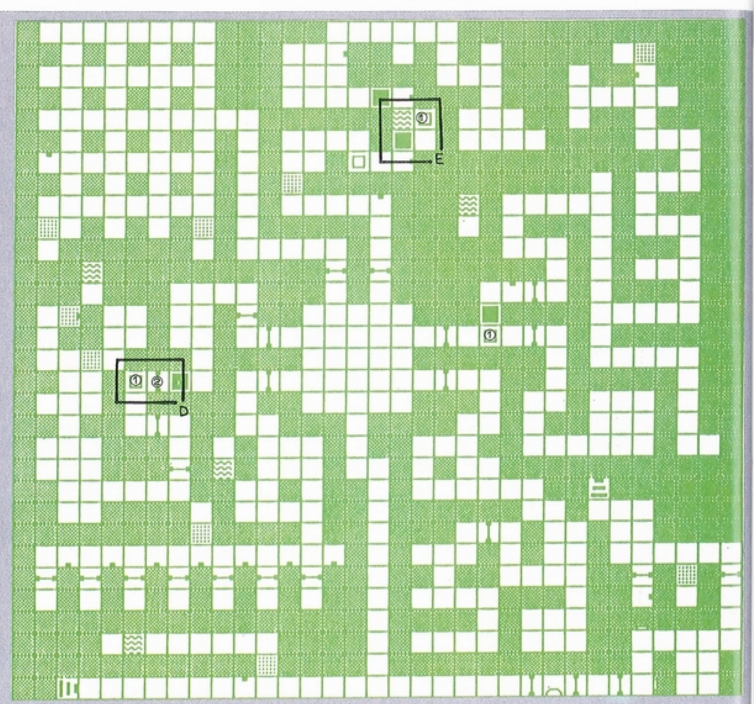
3F是每個機關全數登台的地方。①的地板是靠放置東西而作動的地板，所以只要依據和2F一樣的方法過關即可。

②的門是一定要使用咒文打開的。進而向已經打開門的對面地板的開關上，投進秘寶，讓開關作動，則可進到前端。

這樓最具代表的陷阱，就是這兩個。其他方面有使用2枚金幣，才能打開的門；以及使用傳送，才會出現寶箱的重重設施。不僅如此，敵人無形也會變強許多，若稍稍有所疏忽的話，鐵定會遭到致命的一擊。

〈記號的說明〉

- 樓梯
- 虛幻壁
- 傳送區
- 有開關的地板
- 門
- 建築物



4F・從此是否為真正的迷宮？

不僅每種機關變多，而且很像迷宮的地形也愈來愈明顯的，就是4F。在4F，首先一定要牢記「打破門」的行為。以往只要使用簡單的開關而打開門的情形很多。不過這F要使用「打破門」的機會相當多，可以說有如進到人跡未到的迷宮探索裡。

迷宮本身的形態和以往的那些樓比較單純許多，不過這部份的陷阱卻複雜許多了。在迷宮中有時也可以傳送，或在幻想壁的對面可以發現隱藏的寶物，真正讓人感到有迷宮的就是從這樓開始的。只要來到這一樓，漸漸的飲用水就會變得很貧乏。而且此樓和3F一樣是沒有黃泉的，所以在下來之前，一定要找好秘寶。如果覺得不妥時，最好在2F就要事先處理的。

▲咚！咚！把門撞壞吧！



▲敵數也漸漸增加了。

事先牢記的魔法

在「迷宮魔獸」中的咒文必須組合每個不同的記號，靠自己的力量來完成。現在就從其中，介紹被認為特別重要的部分。希望各位玩家務必牢記。

▲攻擊魔法必須事先準備。

〈僧侶的咒文〉

田　製作為回復體力的秘藥。

～　製作為回復健康的秘藥。

≈ᑐ　製作消毒秘藥的魔法。

ɤᑐ＊　為製作回復魔法〈魔法值〉秘藥的魔法。

〈魔術師的魔法〉

ᔕ　可由魔法而產生光明。也可以使用在魔術師的訓練。

ᔕɛ　燃燒彈的魔法。不但具效果而且使用頻度也很高。

ꝏ　開門的魔法，無法使用毫幾次，故必須慎重使用。

ᓑᘔ　對於沒有靈魂等形態的敵人可以給予損傷的攻擊魔法。有的敵人非得用此魔法打倒。

此外，也有很多魔法。尤其特別重要的，多半會用捲抽顯示出來，所以不要做記錄。

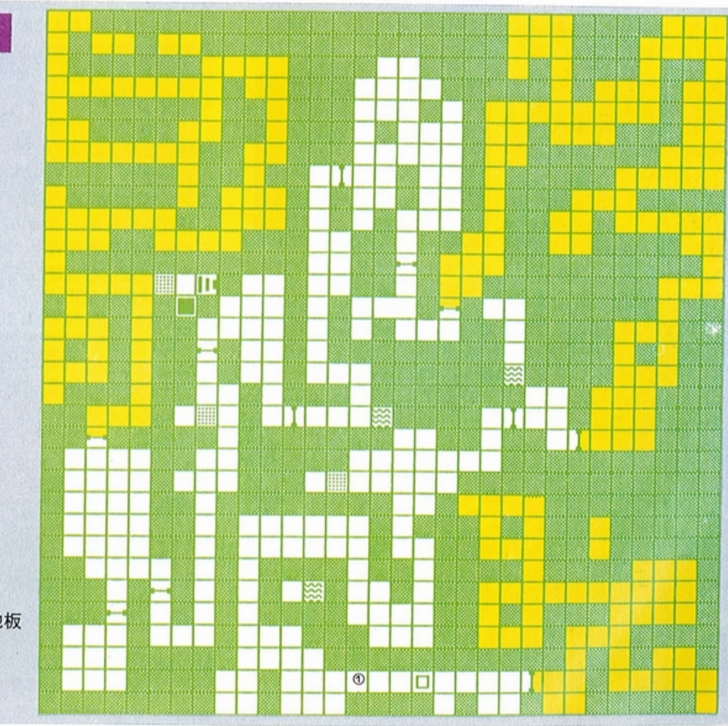
4F・迷宮全貌

這裡的4F是依據電腦版做些微的變更。在現階段由於多半是未知的部分，所以首先要先進行探索。①的門只要踏到右側的金屬板，門就會打開，此時須趁打開之際快速通過。這裡可說是採用即時處理，最具特徵的一個吧。

這層的門幾乎都是靠這樣的結構管理著。而且幾乎都得靠打破門的方式通過。故務必捨棄勇者們的不必要裝備，使裝備輕鬆，以及設法培育有能力的戰士，才是最重要。此外秘寶很多都藏在意想不到的地方，所以最好在建築中，徹底仔細的搜索，否則是很難找到的。還有迷宮只是剛開始而已，所以此樓只可說是大概的推測罷了。

〈記號的說明〉

- 樓梯
- 門
- 陷阱
- 傳送區
- 幻想壁
- 有開關的地板
- 建築物





超火爆摔角

スーパーファイヤープロレスリング

SUPER FIRE PROWRESTLING

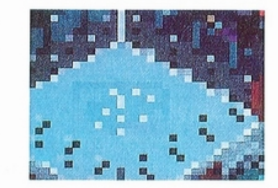
休 曼／'91年12月20日／SPG／8M／￥8500

烈火燃燒著鬥士戰魂的超級摔角遊戲

全場充斥著火爆刺激的暴力摔角!!

PC-engine系列中廣受歡迎的「超火爆摔角」即將在SFC版上推出啦！此款遊戲挾著操作簡單的便利，即使是初學者也毫無困難，更何況超級玩家們了。反正只要是喜愛動作遊戲的電玩迷，絕對都能夠玩它個過癮的！

若嚴格說來，這回的SFC版，無論就選手或格鬥的技倆都較PC-engine版要增進了許多。比如像〝英式足球的飛踢〞之類的招式此回都能細膩的施展開來。總而言之，喜好摔角的迷友們，這回的遊戲設計除了能更真實的玩樂之錄，保證也能更淋漓的發揮。



▲SFC的優點絕倫的演出。馬賽克似的特效畫面也充分應用於此。



▲夢寐以求的卡帶，武藏VS司場的決戰！吃我一記剪足踢！

隨心所欲的選擇設定功能

遊戲中為了週詳顧慮玩者的程度不同，特別安排設計了難易度迴異的4種階段之選擇功能提供作為參考。並由1級開始劃分為4等級，尤其第4級者要算最難！

另外隨機還另附有自動控制的功能。此項功能的作用是用來當我們要施展技倆時電腦會自動為我們選擇招式作攻擊或防御。這套功能對初學者而言最為管用。除此之外隨機也附有音效測試和音量調節等相關的功能。



▼選擇功能。種類繁多的功能設定樂趣橫生。

▼中斷同盟戰的暫停功能。如果誤按輸入鍵…。

模式的設定一切無拘無束

至於比賽的方式，隨玩家自由挑選。有單打，雙打亦或是公式性的同盟戰，Elimination戰及開放式同盟戰等等都毫無任何限制。另外還有一種針對初學者的練習模式哦！如此看來，縱使是菜鳥的玩家也絕對能夠倘佯其中的樂趣！



▲盡情發揮各種模式的比賽



▲比賽之前2人各就各位…

馬不停蹄縱情激戰的種種競賽！

公式同盟戰

公式同盟戰的比賽方式就是和電腦對打的基本淺易的模式。當然啦！您既可採單打也可以採用雙打。如果採用雙打除了可以自行挑選隊伍之外，並尚可編組自己最滿意的搭檔進行對抗。

雙打模式時並不限制個人操作，若有同伴也可共同〝參一腳〞併肩作戰。

挑選搭檔尤其要特別慎重，倘若能找到一名強者，那要想場場連勝，簡直就如探囊取物般的容易！

▲此處也可以設定比賽時間哦！

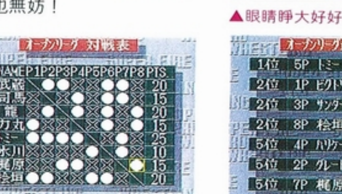


▲雙打時，相互輪番上陣去拼鬥！

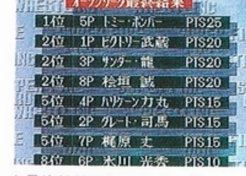
開放式同盟戰

挑選出最強的8名選手來相互格鬥。最後再看誰是最強的一名摔角手。造就是所謂的開放式同盟戰。依照比賽的人數多寡，操作上最多可供8位玩家交替操作。當然啦！另外將電腦一起併入也無妨！

▲眼睛睜大好好的選擇選手哦！



▲8人交互地對戰拼鬥呀！

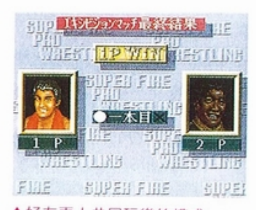


▲最後的結果如此公佈發表

EXHIBITION（表演賽）

若想要和朋友較量高下的話，公開賽模式是最適合了。如果您已玩膩與電腦對打的模式，不妨邀約個朋友一齊共享摔角的樂趣也行。

這與前面的模式相同，在此處無論是想進行單打或雙打都不成問題！甚至還可自選對手對抗。



▲好友兩人共同玩樂的模式

Eliminat（淘汰賽）

此處的比賽模式和其他的比賽模式有著很大的差別。首先從21名選手中挑選出5名，依序為前鋒、次鋒、中堅、副將、大將等進行比賽。

比賽開始後，一直輪番上陣拼戰到最後敵人一名也不剩才算得勝。這裡誰當大將都無妨，但要記好出場順序的安排。（不要搞混喲！）

這種套用柔道攻略模式的比賽模式，是和其他模式最大的不同點，更能令您領略出摔角競技的滋味。



▲針對個人的喜好不同，組編自己喜好隊伍的模式。



▲有時光靠先鋒就能大獲全勝！出場順序要仔細考慮哦！

摔角道場

此乃最適合初學者練習的模式。並有一位人稱魔鬼教練，曾培育冠軍多達百人之上的若元一徹先生親自傳授並指導摔角要領。他差不多會花5天的時間耐心並仔細的指導您。反覆不斷的練習，直到某日能將若元教練扳倒時就〝出師〟啦！

▲名教練：若元一徹先生



▲技巧運用得當就會獲得誇獎



▲若能打倒若元時，就可從道場畢業啦！





SD機動戰士外傳

SDガンダム外伝

SD GUNDAM

萬　岱／'91年12月21日／RPG／8M＋64K RAM／￥9500

鋼彈騎士活躍的ＲＰＧ

已在任天堂及其他主機做成遊戲的「ＳＤ機動戰士外傳」的ＳＦＣ版，正就是這一款「ＳＤ動戰外傳」—騎士機動戰士物語。這次是以大受歡迎的卡片遊戲「ＳＤ機動戰士外傳」系列的１～４章的生動原著為此款遊戲的故事背景。


▲畫面是俯視型的２Ｄ地圖。


▲可組成為五人一組的隊伍


▲故事從鋼彈騎士展開，阿爾卡斯騎士團等將會陸續加入。

簡易的遊戲系統

這是款傳統的ＲＰＧ遊戲，在２Ｄ的遊戲畫面，隨心所欲打入各種指令。幾乎所有的角色都擁有特殊的屬性。屬性是以技→力→魔法→技此三者所循環組成，除此之外，遊戲中也採用了卡片搜集的遊戲系統。


◀戰鬥指令的輸入也採用傳統的輸入方式。


▲角色的屬性與戰鬥有關。以力→技→魔法→力的形式產生。

旅途中集結的伙伴們

機動戰士騎士的朋友一一起戰鬥的伙伴是愛好和平的優尼旺一族。遊戲最多可組成５人一組的行動隊伍，而且從第一章到第四章間會有無數的同伴分合哦！

▶騎士剛加農力量最強可如意的使用斧頭，但無法使用魔法。

◀騎士阿姆羅是位有向上心的人類騎士，雖稍有弱點，卻很有發展哦！


▲與同伴們展開對話，也可以聽聽同伴們所給的暗示哦！


▶鋼彈騎士。被稱為羅克第一勇士。是遊戲的主角。

▶騎士雪拉在石版洞窟中被變成史萊姆，要晚一些才會成為同伴。

◀僧侶坎達姆克。拉比魯國王的手下，序盤與騎士機動戰士一同出發。


▲騎士夏亞！不完全是敵人？

加入新要素的魔法系統

大致與任天版的「ＳＤ動戰士外傳」的遊戲系統相同，也加入以卡片設定來使用召喚魔法的新要素。攻擊魔法則活用了ＳＦＣ在視覺上的功能，於使用魔法時會播放使用魔法所產生之效果畫面。


◀魔法種類超越ＦＣ的內容。


◀這回的畫面是經過特別強化了哦！

ＳＤ機動戰士外傳

ナイトガンダム物語

龐大的遺產

５個系統的攻擊魔法

直接使敵人受創的攻擊魔法有彈系、斬系、雷系、光系、爆系等５個系統。每一種魔法都有４個階段的威力。但因有些角色的能力不同，所以魔法對這些人所發生的效果也不太一樣，所以，在使用時要好好的選擇考慮。

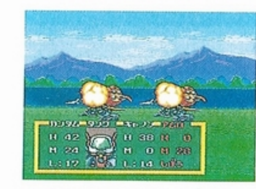


▲將敵人身體貫穿的魔法。集中能源後，重創一隻敵人的身體。


▲出現了好像光束劍般的線條，能給與敵人重重一擊的魔法。


▲以光將敵人包圍的魔法。強烈的光芒使整個畫面都亮了起來。


▲強雷從頭頂落下。可同時對付一群敵人，真便利的魔法！


▲爆發能源來重創敵人的魔法。是種可粉粹敵人身體的魔法。

防禦、回復、及其他的魔法

敏捷度、將敵人魔法封住的防禦魔法及回魔法等皆與任天堂版的「ＳＤ機動戰士外傳」大致相同。遊戲中也有新魔法哦！


◀使用回復魔法時，角色的畫面也會變化。


▲暫時將同夥伴的能力提高，一起來對抗恐佈的敵人。


▲使用移動魔法，可瞬間轉移。

使用卡片的召喚

所謂召喚魔法，即是指將怪獸以同伴的形式叫出。在這款遊戲中，採用了ＳＤ系列一貫的特性，也就是說必須搜集卡片。要注意的是，不能夠召喚比自己還要強的角色。

敵人與怪獸有些也會使用召喚魔法哦！

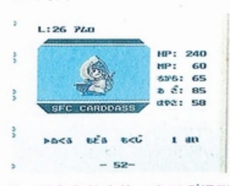

▲怪獸從卡片中出現。


▲敵人ＭＳ中也有會使用召喚魔法的角色。真是令人討厭？

搜集１７２張卡片

「ＳＤ機動戰士外傳騎士一龐大的遺產」從第一章開始到第四章，合計共預備172張卡片讓玩者使用。村子及城鎮中的自動販賣中以一張賣二十元。也可將其搜集成冊，卡片上有ＭＳ的詳盡資料。


▲卡片可在鄉村及城鎮的自動販機以一張二十元的價格購得。


▲一般角色的卡片。有ＭＳ怪獸及人類等各式各樣的卡片。

軟體篇

打倒吉翁族的魔王——撒旦機動戰士

遊戲全部由４章構成。第一章「拉克羅亞的勇者」是以打倒正威脅著異世界—斯得・達拉卡和平的吉翁族魔王撒旦機動戰士為目的。是款巧妙安排故事進行的卡片遊戲。

開始為集結騎士阿姆洛及其他優尼旺族的同伴而前進吧！


▲拉克羅亞國內也會有陰影？


▲拉克羅亞國突然落下一顆大隕石…這顆隕石到底是…？

從拉克羅亞城堡展開冒險之旅…

由於出現在拉克羅亞的優尼旺族之勇者一騎士機動戰士將拉克羅亞的女王一芙拉烏從吉翁族的怪獸手中救出，因此受到拉克羅亞國王雷比魯的接見。國王委託他們打倒撒旦機動戰士。


▲受雷比魯國王的委託而出發…


▲機動戰士騎士救出芙拉烏後，接著往城裡前進…


▲僧侶坎達姆克加入，一起出發！

為尋求石版，往石版的洞窟去…

與僧侶坎達姆克一同出發的騎士機動戰士，因國王所保存的石版之碎片被謎般的騎士夏亞所奪。而優尼旺族之戰士坎伽農先一步往石版洞窟去了。所以也跟著趕去！洞窟中，隱藏著與被騎士一夏亞所奪石版碎片相同的古老古版。


▲洞窟中有奇怪的史萊姆…是否…


▲雷比魯國王所珍藏的石版被騎士一夏亞所奪走…

▲洞窟中畫面十分細緻。


▲發現了優尼旺之石版。


▲史萊姆的原形是謝依拉？她會在洞窟中幫我們帶路。


▲得到石版後，坎伽農就成為伙伴了，是位力大無窮的戰士哦！

搭上船，往魯娜滋鎮前進…

石版的洞窟中，有戰士坎伽農加入。從港口巴爾達出發，為了打聽已越過海洋的優尼旺族騎士阿姆洛的消息，向海的另一邊之魯娜滋貝市前進。機動戰士騎士一行人，在途中會遭受吉翁族海盜的偷襲！


▲港口巴爾達。從這裡搭定期船往魯娜滋鎮前進。船票別忘了！


▲航海途中會有海盜出現。他們會襲擊機動戰士騎士。

謎般的浮遊大陸的影子也…

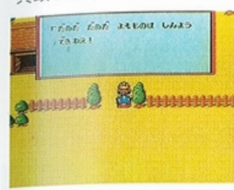
機動戰士騎士一行人於斯得・達拉卡地區活動時，偶爾會被巨大浮雲所形成之影子覆蓋。其實這並不是雲，而是浮於雲層中巨大的島—浮遊大陸造成。


▲地圖上所籠罩巨大的影子是…

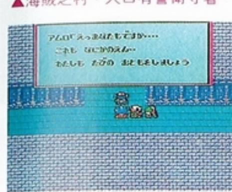

▲巨大的浮遊大陸正浮在天空！

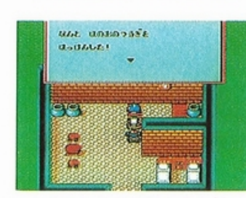
在盜賊的村落與黑暗三連星對決

襲擊海洋對岸魯娜滋市的盜賊，藏身於魯娜滋市東邊的盜賊之村。到村中打倒其頭目黑暗三連星後，可得到機動戰士一族的三神器中之一的一火焰之劍。在通往盜賊之村的地下通道裡救出優尼旺的騎士阿姆洛。


▲海賊之村，入口有警衛守著…


▲村裡有盜賊的頭目黑暗三連星，能夠當上頭目，應該是個強敵


▲通往海賊之村的地下道牢房中發現騎士阿姆洛。伙伴又增加了


▲得到勝利後可得到火焰之劍。

為求得彩霞之鎧，往古廟前進

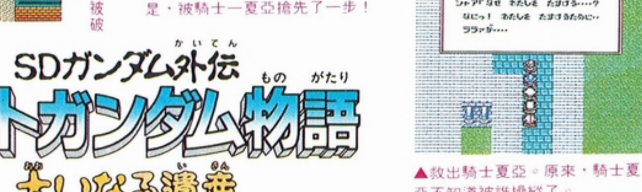
得到機動戰士一族的神器一火焰之劍之後，為了得到其他的神器—彩霞之鎧，再度往古廟前進。但古廟的入口被人鎖著，而且，在進入古廟時發現，騎士一夏亞已先一步進入古廟了。


▲到達古廟卻可惜無法進入其中。


▲在某個地方可將鑰匙修復…


▲得到鑰匙，卻被破壞而無法使用。


▲得到鑰匙後，進入古廟中。但是，被騎士一夏亞搶先了一步！

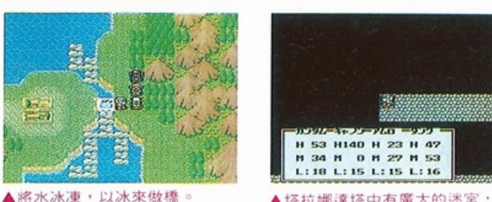


渡過海洋，到克拉娜達之塔…

往更西的荷姆村前進！但因荷姆村民們對怪獸的恐懼，他們破壞了唯一通往凱依拉姆的橋樑。為了通過此地，必須得到冰之杖好將水凍結橋。接下來，在解決凱依拉姆的難題後，便可往有魔導士拉拉等在那邊的克拉娜達之塔前進。


▲渡海的橋已被破壞，真是傷腦筋！


▲解決事件後，得到某個地方的地圖。接著往下個目的前進。


▲將水冰凍，以冰來做橋。

▲塔拉娜達塔中有廣大的迷宮，而且敵人也都很強哦！

▲在凱依拉姆市中有事件發生？巨人吉翁克兇惡地對待人們…


▲魔導士拉拉會使用強力魔法。

破壞結界，往撒旦機動戰士之城…

打倒魔導士拉拉後，解開往住著魔王撒旦機動戰士撒旦坎達姆之城的結界。之後，會使用召喚魔法的強敵—騎士莎達比等強力的MS將會陸續出現。而且，若不將三個神器全部收集，則無法打倒撒旦機動戰士。


▲騎士莎達比，會使用召喚魔法。會以魔法與劍攻擊哦！


▲救出騎士夏亞。原來，騎士夏亞不知道被誰操縱了。


▲要與撒旦機動戰士對決了。

軟體篇



超級信長野望

スーパー信長の野望　武將風雲録

THE AMBITION OF　NOBUNAKA

光　榮／'91年12月21日／SLG
／8M＋64K RAM／￥11800

把「戰國」的文化導入系統中

收集茶具來體會文化？

「信長野望」系列在SFC版已發售過2款作品，如今「超級信長野望」是第3款作品。

此系列的遊戲多半會取材某種新趣向，以提昇它的威力，因此這次則導入「文化」的概念，即流行於戰國至安土桃山時代的茶道等等，在此就為您說明如何吸收「文化」，才能幫助遊戲過關。

在遊戲時，是以開茶會的方式來提昇國家或武將的文化度等等，這麼一來，國家的文化度漸漸提昇，國家變富強、武將們也變得更優秀了。

但是，開茶會可沒那麼簡哦！必須準備茶具，而獲得茶具的方法，後面會有詳細的解說。

與前作有何不同之處？

基本上，遊戲系統是延續前作的正統派系統，一個月一循回讓手下的各武將執行各種指令。至於要說有什麼不同的話，那就是奧州、九州的各國納入全國的版圖，也就是說，即使是伊達家或島津家也可以玩了。

其次是完成援軍的系統，這是在與他國交戰之際，可以向鄰國請求支援的系統。所以，織田・德川的聯軍，也可以和武田軍對戰呢！

第3個不同點是添加了海戰，也就是以海路要侵攻敵國時所引發的戰爭。而信長曾考慮過的鐵甲船，將在此登場發揮它的威力。

第4個不同點，是在各國各別設置了一個有名的古戰場，這個地點在某國侵攻時會出現。



▲一等是最高級的茶具，即使不是一等的也無妨，仍要盡早得手



▲透過畫師來訪之類的事情，可以提升文化度。



▲全部48國的霸主，將會是誰呢？在戰國只有1人能生存。



▲要結合友好度高的鄰國，攻擊共通的敵人，故外交手腕很重要

◀能感受到當時文化的茶會畫面。



▲今井宗久是當時有名的政商。



▲各國皆有有名的合戰場地圖，自己可以再現當時的各勝負。



▲新趣向的海戰，巨大鐵甲船的砲火，向敵人猛轟。

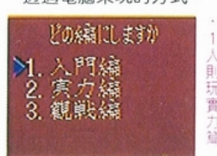
善用手下的武將，以便統一全國

2種劇情，3個模式

劇情分兩種，一種是1555年開始的「戰國的動亂」；另一種是1571年開始的「信長包圍網」，內容請見下面的解說明表。

模式有3個，第1個是入門篇，最多可以8人玩，也可以設定難易度。第2是實力篇，這是1人玩專用，難易度頗高，設有許多隱藏的事件。第3是觀戰篇，即透過電腦來玩的方式。

◀兩種劇情的諸侯人數有很大的差異。



◀多人玩的是入門篇，1人則玩實力篇

各劇情解說

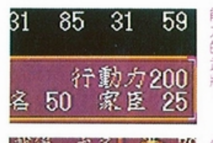
劇情	諸侯數	解說
劇情1 戰國的動亂	41	1555年就是「桶狹之役」的5年前，全國正是群雄爭霸的局面。
劇情2 信長包圍網	32	當時併吞5國的信長與包圍它的反織田聯軍對決，而信長的同盟國只有2家。

實行指令要配合行動力

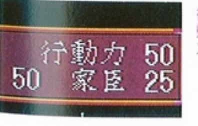
系統方面，有延用前作的「行動力」。在實行指令的時候，行動力會配合指令內容而消耗，以200為上限，雖然每回城主的政治力之值可以回復，不過，只要該行動力不是實行指令的必要值，那麼該指令就無法執行。

另外，城主的行動力可以消耗城主以外之武將的2倍，因此在選擇城主時，有必要配合狀況來決定。

這種系統是一國之中，武將愈多則可以執行指令的次數也愈多，所以，要先將弱小的諸侯處理掉，儘量增加可用的武將。



◀盡可能使用有能力的武將。



◀不可任意消費行動力。



◀使用行動力也需慎重考慮。



儲備實力應付各種合戰

經由實行各式各樣的指令，不但可以富國，若儲備好兵力的話，還可以攻打鄰國，以下介紹戰鬥的特徵。

戰鬥大致分成野戰與籠城戰兩種。所謂的野戰是指在有海或琵琶湖的地圖上搭船移動而形成海戰。野戰在7天之內，籠城戰在1個月決雌雄。乍看之下好像野戰時間較短，可是由於1月是以8回構成的（籠城戰則1日1回），所以野戰的回數較多。

只是，野戰若打不贏的話，攻擊的一方就必須撤退。而籠城戰是屬長期戰，戰鬥可持續到下個月。

有關上戰場的武將，與前作不同的地方很少。原本前作中，必須預先分配好武將的兵力。

而在本遊戲中，最好只分配必須出陣的武將出陣。另外，各武將固有的部隊種類，可以自由地決定編制成槍砲隊、騎馬隊，或是步卒隊。

◀出陣武將不僅要戰鬥力，也需要政治力。



◀大將或城主若打敗撤退被捕的話就輸了。



◀戰勝的人就會說出像這樣的話。

建國的忠告者

在實行內政、外交的指令時，能夠提出忠告的就是軍師了，怎麼說呢？因為在你本國實行各指令之際，軍師會告訴你該指令是否有效？如果沒有軍師的話，你可能會任意消費金錢以及實行力，如此一來的話，即使在盤戰，想必也會打得很吃力，甚至過不了關呢！

此外，若你要攻打別國時，他還會告訴你可不可行。不過，你務必記住根據軍師的政治力，會有信用度的差異。成為軍師的條件是，政治力與戰鬥力合計為150以上。

有軍師水準的武將，真是太好了，此外也有諸侯具軍師資格，可惜諸侯及城主不能當軍師，而軍師多的武田家，想必可以……



◀序盤戰的重點在於重視內政。



◀希望建造可說是當時秘密武器的鐵甲船

提高文化與技術增強國力

國土要安定，需從內政做起

首先，為了安定國土必須從內政著手，這是遊戲的基本，下表介紹的指令中，要以「開發」為重點。此外，從遊戲的序盤到中盤，與商人今井宗久的交易，也是重要的指令，因為你要買賣米，來維持領國或將工兵的俸祿，都必須透過他的仲介。

由於到中盤為止，國庫僅有靠人民的稅收來維持，所以，可不能隨便花用，這時候，也需要有經營意識，設法增強經濟力。



▲在序盤必須籌措買米的資金。

主要指令一覽表		
指令	輔助指令	解　說
開発	開墾	開發土地、拓展農地，可獲取許多稻米。
	治水	可抑制因颱風所造成的河水氾濫，減少損失。
	町投資	可繁榮城鎮提高商業價值，增加收入。
	技術	可提高技術的參數，發現金山、製甲槍砲、戰艦。
	築城	可提高城門，城中心的防禦力，鞏固城鎮。
	金山	探調金山，發現後加以採掘。
軍事	移動	可將武將移動到鄰國，也可輸送錢、兵糧、槍砲、兵等
	輸送	可運送錢、兵糧、兵、槍砲到自己領域的鄰國。
	合戦	可攻打鄰國的敵國領域。
	共同合戦	可與他國的諸侯攻打鄰國的敵國領域。
	兵雇用	在國內雇用士兵。
	訓練	可提高士兵的訓練度。
	兵施し	給士兵錢，以提高他的效忠度。
取引	米売	向商人賣米獲取金錢，但價格依米市的變化而定。
	米買	向商人買米。要時時關心兵糧的存量。
	鉄砲	向商人買槍砲，價格依友好、文化、武將教養度而異。
	茶器	向商人買茶具，價格依友好、文化、武將教養度而異。
情報	武将	表示本國各武將的資料、相貌的畫面。
	領地	可看本國領地資料一覽表。
	他国	可遣送忍者到他國，看國或武將的資料，也可能失敗。
	茶器	表示本國武將所擁有之茶具的畫面。
人事	委任	將本國以外的自有領土委任各城主。
	教育	可提升本國武將的政治力，會影響文化。
	解任	將部下開除，被開除的武將則成為浪人。
	褒美	給予部下金錢或茶具，以提高他的忠誠度。
	沒收	諸侯或城主沒收武將的茶具，結果忠誠度降低。
	茶会	開茶會提高參加之武將的教養度，茶具是必需品。
対外	調略	設計敵將的倒戈、戰爭工作、他國的混亂等等。
	外交	進行同盟、聯婚、獻貢品或脅迫、撤消同盟等事宜。
製造	鉄砲	本國自製槍砲，其技術與武將的政治力，教養有關。
	鉄甲船	本國自製戰艦，是在海上或琵琶湖時不可少的裝備。

文化・技術提昇的效果

國家的文化度在遊戲過關上，佔很重要的地位，為什麼呢？因為文化度對維持國力的影響，就如同稅收與國家商業值般如此密切。稅收直接影響收入，也影響購買槍砲的費用。若文化度愈高，愈能買到便宜的槍砲，其他還可提高武將的教育效果等等。

與文化度同等重要的參數是「技術」，它與發現金山、製造槍砲、戰艦有關，也會影響到與開發相關之指令的實行效果，其中最重要的是戰艦的製造，因為它不能向商人購入，必須本國自己製造。

▲這是表示文化的標誌。

▲這是代表技術的標誌。



▲需要援助時，需把握友好度。

活用邊界商人——今井宗久

遊戲要能過關，其中不可少的人物便是邊界商人今井宗久，他的地位可說是比一國的武將還重要。因為凡是米的買賣，或槍砲的採購等等，以及非常重要的「茶具」，你只能向他交易，否則，你將買不到你所需要的東西。換句話說，與他之間的友好程度，將影響茶具與槍砲的售價。而且與他的友好度愈高，愈能與他頻繁的交易，也就愈有機會邀請他參加只限於鄰國參與的茶會。只是，沒有茶具就無法開茶會，所以先決條件是要先取得茶具。



▲能拉攏他的人即可得天下。

▲使者是由教養高的武將擔任。

▲想取得這些茶具的話，必須有足夠的資金，趕快存錢吧！



▲叫今井宗久的話，可提高與他的友好度。

スーパー
SUPER
信長の野望
武将風雲録

借助他國之力，即可打勝仗！

有3種戰鬥模式

戰爭大致分為兩種，不過若要嚴格說的話，可分為3種，以下就為大家介紹各種戰爭的特徵。

首先是野戰，有可能發生在夜晚的夜襲，這是很有利的攻擊法，只要偷襲成功，可以很少的損害而給予敵人很大的損傷。另外，在白天若下雨的話，也可同樣的造成奇襲的效果。

其次是海戰，不用說這是戰艦活躍的地方，不過戰艦必須在臨海之國（包含琵琶湖）的建造技術相當高的情況下才能建造。由於它的攻擊力特強，所以務必設法打造。最後是籠城戰，尤其守備時可發揮槍砲的威力，數日即可擊退敵人。



▲在野戰中夜襲，可以運用最少的損失而給予敵人大損傷。



▲這是川中島，信玄與謙信的名戰，將再度在此展開？



▲在海上，普通船的機動力很低，但戰艦則沒問題。



▲攻擊的一方必須破城門才能看到城裡的樣子。

有效地利用間接攻擊

槍砲與戰艦的大砲可以間接攻擊敵人，可說是非常棒的特徵，因為利用這一招不會遭受敵人的反擊，所以也不會損失貴重的槍砲。而且用槍砲或大砲攻擊，可以讓槍砲隊或戰艦鄰接而一起攻擊，也就是一個部隊射擊之後換鄰近的部隊射擊，如此可給敵人損傷。



▲戰艦的一擊可給敵人很大的損傷，也常可射殺敵將。



▲如果包圍敵將，可以一齊射擊敵兵，殺個片甲不留。

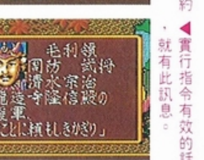
借助同盟國之力

當你要侵攻敵國，或遭敵國侵略時，可以向鄰國求助。雖然沒有與對方同盟也可以求救，不過若先有同盟關係，那麼求救時就容易多了。

當敵國侵攻時，支援的一方叫「共同軍」；若是防衛本國時，則稱作「援軍」，而且援軍只在籠城戰時才可稱呼。而能否獲得同盟軍或援軍的參戰，就看外交手腕是否靈活了。



▲取得援軍之助的約定了。



▲實行指令有效的話，就有此訊息。



▲到底對方可以支援多少兵力呢？



▲如果無效的話，可以這樣講教。

聽聽家臣的進言

戰鬥指令中最特殊的是「進言」，這是只有大將或城主才能實行的指令，這是尋問參加戰鬥之武將意見，或是探聽戰況或敵將的情報等等。其中，也有武將要進言是否夜襲。至於其他指令則介紹如下：



▲可以聽聽這樣的進言。

圖格上指令一覽表		
指令	輔助指令	解　說
移動	——	可以移動部隊，依地形決定範圍，移動後可攻擊。
攻撃	通常攻撃	可攻擊鄰近的敵人，但雙方都會有損失。
	突撃	可攻入敵人部隊之中，雙方損害大，也可能沒命。
	鉄砲	槍砲隊以槍砲攻擊，可間接攻擊，攻擊者沒有損失。
	大砲	利用戰艦上的大砲攻擊，可間接攻擊，但雨天不可。
	門壊	破壞城門，當門的防禦度為0時即可通過。
退却	退却	可逃到鄰近的自有領地，也可能被捕，無領地時不可。
	城内	武將從戰場退回城內，當天不可出陣。
情報	進言	可看敵方武將資料，大將、城主可聽進言。
伝令	勧告	籠城戰時勸誘敵城主投降，成功機率有限。
	出陣	讓守備中伺機而動的武將出陣。
	開門	籠城戰時打開城門，守備的一方也可能從外面打開。

軟體篇



閃電出擊 特別版

サンダースピリッツ

THUNDER SPIRITS

東芝EMI／91年12月27日／STG／8M／￥8600

「閃電出擊」系列，也在超級任天堂版中登場了！

「閃 電出擊特別版」是移植自遊 樂中心的「閃電出擊AC」。不過，並不是照本宣科，在8個舞台中，除了有一樣的舞台之外，當然也加入了一些新創的舞台。除此之外，有些舞台在畫面的處理上，相當豪華而細膩，在「閃電出擊AC」中，當順利過關之後，將可以看令人鼓舞的畫面，有了這款遊戲的訓練，將來在遊樂中心就能夠輕鬆過關了。不過對那些已經在遊樂中心過關的人，也可以在家中體會遊樂中心的遊戲氣氛了，先看它的結束畫面就值回票價了。



▲以金色來顯示「閃電出擊」的標題。似乎是表示「光輝的未來」但真的有辦法做到嗎？

前言

翁恆星系中有仙多拉、河魯空、塞輪、哈迪、愛麗絲等五大惑星。由於翁恆帝國以其所謂的行星亞空間轉移系統將整個星系轉移至異空間中。因此！翁恆帝國就不會被一般空間中的攻擊損傷，也無法被發覺。行星聯邦發動了機甲師團進行攻擊。而卻被翁帝國最自傲的無人防衛系統凱爾貝羅斯所阻斷，沒有人能達成目標。

於是，聯邦就開發了一架足以與大型戰艦作戰的戰鬥機，那就是FIRE LE03 STYX。而這戰鬥機的駕駛員是地球聯邦 電腦在千萬個飛行員中挑選出來的在泰拉迪莎攻略戰的英雄，艾德拉的孫子景上辱，與布雷亞雷歐斯破壞作戰中的英雄，萊德的小兒潔麗少尉。現在，銀河連邦的命運就操在他們的手中，他們兩人有辦法完成悍衛國土的任務時…？

自機STYX的操作方法



L鈕：可以改變自機的速度。共有4種速度可供選擇，一定要靈活運用哦！

R鈕：可以變更的使用的武器。根據不同的狀況，要善選所使用的武器

方向鈕：靈巧的操作，可以避免自機被擊落。在狹窄的通路，可定微調的功能

A鈕：射擊鈕。如果不使用這個鈕，那麼遊戲將很難進行。請學者要靈活運用才行。

CONFIGURATION MODE
SHIP SPEED …… MID
GAME LEVEL …… NORMAL
CONTROL PAD
SPEED CHANGE : L
WEAPON SELECT : R
RAPID FIRE …… OFF
SOUND MODE …… STEREO

可以變更模式設定畫面

在標題畫面時，只要同時按開始鈕與選擇鈕，就會出現如左圖的模式設定畫面。這時就可變更使用鈕與難易度等的設定。相當便利。

畫面資料 「閃電出擊AC」是…？

「閃電出擊」系列是高科技軟體的代表作品。在個人電腦版與MD版中，都得到了極大的好評。關於「閃電出擊」這款作品，剛才也曾提過，是從電動版的「閃電出擊AC」中移植而來。但實際上「閃電出擊AC」也是屬於移植作品。它也是根據MD版的「閃電出擊III」為基本結構，所製成的作品。其實也就是從家用遊樂版移植到電動版上，然後又移植到家用遊樂版的情況。真有點像是佛教所說的輪迴轉生觀念。這麼說雖然有點離譜啦～。

標題



頭目等…



▲對「閃電出擊」這款遊戲而言，在畫面的表現上，大概只比遊戲樂中心略遜一點點而已。

閃避！改變武器！

這款遊戲不是自機STYX不斷地發射砲彈那種簡單遊戲，在自機的操作上，只要使用一個按鈕，就可隨時切換自機的速度或是使用的武器，相當地方便。由於操作十分容易，相信大家都可很快地進入狀況…。

如果自機的速度恰當，就不需要做什麼改變。但在高速捲軸畫面時，如果自機的速度太慢，那就相當危險。相反地，在狹窄的地方，如果速度太快也不太好。一定要靈活調整才行。現在的射擊型遊戲，已經進入運用戰略的時代，越來越有趣了。





共有3種有利的秘寶

除了武器之外，自機還可以取得3種秘寶，一定要儘可能地取得哦！

SHIELD



◀裝備著防護罩的自機

CLAW

◀在自機的周圍回轉。也可防護敵人的砲彈。

IUP

▶取得時，就可增加1機，一定要儘量取得。

CONTINUE特點



CONTINUE的次數有一定的限制。當使用CONTINUE時，只有在第1機，才會出現紅色的防護護盾。這樣即使末稍被打中也沒有什麼大關係。

標準裝備

TWIN SHOT

從前方發射2枚一般砲彈。攻擊範很狹，破壞力也不強。但由於這是標準裝備，一定要靈活運用才行。

BACK FIRE

會從前後方同時發射砲彈。由於攻擊力分散，對頭目作戰時，發揮不了大效用。不過能向後方攻擊是不錯的！

威力提升

SEVER

TWIN SHOT的強化版，可以從前方發射貫穿雷射。但進行定點攻擊時，就要使用這種武器。

LANCER

BACK FIRE的強化版。除了速度更快之外，也可同時發射2發砲彈。具有相當的破壞力哦！

WAVE

可使用在前方廣大範圍攻擊的超音波兵器。由於可以貫穿牆壁，因此也能打倒牆壁另一方的敵人。不過卻無法將牆壁破壞哦！

FIRE

從前方攻擊一般砲彈，而上下兩方會攻擊飛彈。由於飛彈會貽地飛行，會給予敵人造成極大的傷害。

HUNTER

這是追蹤敵人的高速誘導彈。雖然可以貫通牆壁，但由於威力不會很大，如果太過依賴這種武器，將會很危險哦！

用秘寶選擇武器

只要破壞秘寶載體就能取得秘寶，最高能使用5種武器哦！由於每種武器都有其特色，可視場合使用。當玩家在進行遊戲時，有時會不知道應該要使用什麼樣武器，不過，只要不斷地嚐試就可掌握其特色，而一舉擊敗敵人。

在這個時候



◀在狹窄的地方發射，飛彈的威力不得了

在這個時候



▲自己不想移動時，就使用誘導彈，很方便的。

小囉嘍如潮水般殺將過來！

在這款遊戲中，敵人的小嘍囉會陸續攻擊而來。這些敵人的最大特徵，就是體型很小，但耐久力與攻擊力都很強。因此，不管自機裝備了多麼強力的武器，絕不可太大過輕視這些小嘍嘍，一定得保持高度的警戒心，否則，到時候吃虧的還是自己，那就太划不來了。

上空的敵人

在空中飛行並會攻擊而來的小嘍囉，大部份都是以編隊的方式出現。而幾乎所有的敵人，都是從畫面的前方攻擊而來，不過也有敵人會突然從畫面某處如下方出現，千萬要注意，絕不可被碰撞到，否則就會完蛋。

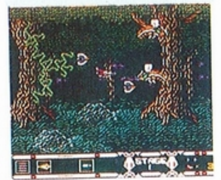
除此之外，中型嘍囉通常也是以編隊的方式出現。而且耐久力也相當高。如果使用威力不強的武器，是不容易將他們擊倒。而這些中型嘍囉還會攻擊大型飛彈或是高速雷射，在面對這些敵人時，將會有一場激戰，絕不可大意。

基本上，只要掌握自機武器的性能，以及敵人角色出現的模式和速度，重來幾遍也無妨。練習到一定的程度之後，玩家甚至可以拿這個技巧用在大型機台上試試看，但下方陸地上的敵人也要考慮在內，否則也會顧此失那的。

地上的敵人

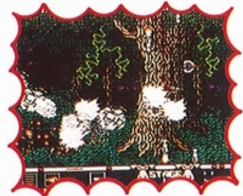
在地面上的小嘍囉，大部份都是一些發射砲彈的砲台。當砲彈攻擊而來時，由於速度不快，應該可以輕鬆地避開。不過，其中最難對付的，應該是發射高速雷射的砲台。

不可被碰觸到


▲小嘍嘍的行動很迅速哦！

▼由於都是實力很強的傢伙，絕不可大意哦！




▲地上的敵人也很強。


▲畫面中充滿了敵人，要乘隙逃走。

用這個武器將小嘍嘍打倒！

小嘍嘍通常以大範圍攻擊而來，因此，在砲台較少的地方，可以使用WAVE或HUNTER。如果還裝備CLAW時，就可輕鬆地將耐久力較強的敵人或是中頭目打倒。砲台太多的話就用FIRE。

可做大範圍攻擊哦


▲有HONTER時就爽快了。

▼時常會出現大量的敵人



小嘍嘍也很強哦！

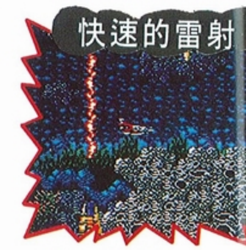

▲紅色的敵人耐久力很強。

▲會散播花粉的巨大植物兵器。

▼在不容易發現的地方，有許多小砲台。



快速的雷射！


▲趕快到前方避開。

小心！注意的陷阱

在每個舞台中，都設計了許多陷阱，但自機不小心進入時，將非常危險。而其中最危險的就是舞台2的火之柱。它會突然從地上噴出火焰，使人防不勝防。不過，對於火之柱的最好方式，就是牢記噴火的地點。




▲在畫面中移動的障礙物。

▼要是碰撞到火之柱就不妙了。



泡…泡…

▲泡泡向自機方向移動。

大型的敵人也陸續逼進！

強敵型的大角色

大型的敵人與小囉嘍相比之下，攻擊更為激烈。特別是中鋕頭目的攻擊，那絕不是開笑的，大概只能用「槍林彈雨」來形容。由於敵人的耐久力很高，一定要使用威力強力的武器，才能將之打倒。

雖然是小嘍嘍，但體型卻比自機大很多。耐久力被小型的小嘍嘍稍高，但攻擊力卻非常強。特別是遊戲前半段屢屢可見出現的紅色機器人。手中拿著槍，到處發射雷射，由於雷射的速度很快，非常不容易避開，因此在對付這些大型角色時，一定要特別小心，並攻擊某弱點，才可一舉奏效。

但這些強敵型的敵人也並非完全沒有弱點，只要稍微細心一點，便不難發現。


▲像寄生蟲般的巨大敵人，會發射回轉彈攻擊而來


▲頭目除了耐久力強之外，攻擊也很激烈

▲兩架同時出現時，就很難對付

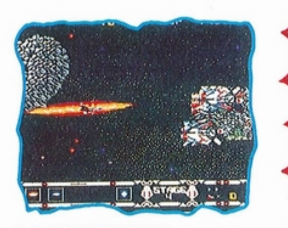
頭目猛烈的攻擊

當畫面中出現警戒鈴聲時，頭目就登場了。頭目雖然體型很大，而且弱點之處非常的小！因此，一方面要躲避頭目的攻擊，同時還要瞄準其弱點，雖然相當不容易。不過，頭目的移動方式時，與其他的角色一樣，有一定的規則，只要牢記這些動作的特性之後，就應該可以將之打倒。不管怎麼說，頭目是最難對付的傢伙，一定要特別小心。

沒地方跑了


▲其後，從上方發射雷射…


▲一定要記住火焰移動的方式，否則絕會被打到


▲發射高速彈的強敵！


▲2架同時攻擊而來

攻擊弱點

對付大型敵人時，如果不攻擊其弱點，就無法將之擊倒。如果使用威力很強的SEVER，由於攻擊範圍較窄，往往無法擊中其弱點。HUNTER的範圍廣，但威力卻不強，到底要使用什麼武器呢？



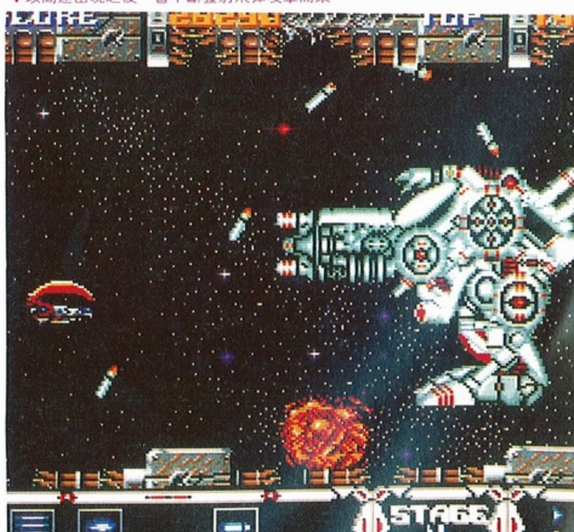
一定要攻擊弱點才行。

難纏的中頭目

中頭目與頭目一樣，攻擊力都很強。除此之外，還有許多中頭目的耐久力很高。如果要對付這些傢伙，一定要使用一些特定的武器，才能將它打倒。

還有，如果不將中頭目打倒的話，它們會不斷攻擊而來，最好的方式就是儘快將之擊破，以絕後患。

▼以高速出現之後，會不斷發射飛彈攻擊而來



SD指揮官

バトルコマンダー・八武衆、修羅の兵法

BATTLE COMMANDER

帕布雷斯特／'91年12月29日／SLG

／8M＋256K RAM／¥9800

盛大的ＳＤ英雄模擬遊戲登場

這款遊戲是帕布雷斯特出品的得意之外，主要是機動戰士和無敵鐵金鋼等超級機器人的模擬。廣大的地圖和密緻的指令都和現今的ＳＤ版作品不同。

戰爭開始於３部落碰面時…

在遙遠的時空中，機動族、日出族、魔神族的戰士們隔著時空之牆，在中央大陸上和平共存著。突然間，時空牆崩失，這些種族們互相接觸後不是開始友好的接觸，而是彼此興起了戰爭。

戰爭是種族對種族，戰爭的場所也在中央大陸內隨種族而移動。這些戰爭都有腳本，在戰鬥前解釋各個戰爭的目的。戰爭的遊行，全部由玩家們的指令所指示前進。所以，勝敗也是由於玩家們造成的。



▲這是中央大陸。開始後，可以有[illegible]劇情的說明。

GHQ指令

◀GHQ是戰爭的中心本部。有8種指令。

部隊指令

◀對出擊中部隊指揮的指令。一共有11種。

▶▲開始的話就下達會議的指令吧。

玩家你要從哪一族開始呢？

開始遊戲之前要決定玩哪一族。不管是選擇機動族或日出族，腳本都是從其中一族開始戰鬥，只有魔神族是叛亂軍，劇情就從這裡開始。



重戰機Ｆ Ｍｋ２



機動戰士Ｆ91HD



無敵鐵金鋼

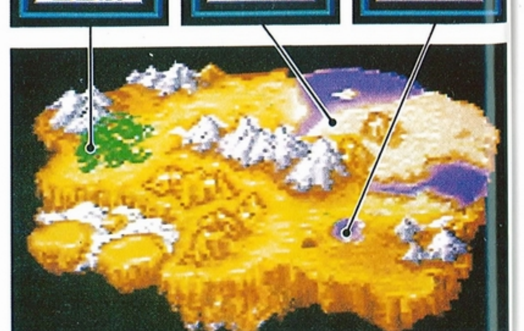
日出族



機動族



魔神族



全部都是眞實時間

ＧＨＱ指令

這些ＧＨＱ指令是屬於內政指令。用來編成部隊、訓練士兵和防衛、生產等與內部行政有關的指令。

單位編制是重點

和戰爭有關的指令中，編成部隊的指令很獨特。為什麼說獨特呢？因為各個角色依戰鬥能力可分為８種類型（八武將）。所以，同類型的武將可編制成隊，像擅長戰鬥或擅長海戰等特徵部隊。



▲編制軍隊時，設定武器和裝備

◀新兵以訓練來決定類型。



◀即使士兵們也可以做特訓。

八武將列表

Kniph（奈特） 騎兵。空兵的上司，移動力高，指揮能力上昇快。	**Fihg（空兵）** 戰兵。是一般的士兵，未加訓練也能使用。
Fly（飛人） 空兵。空中的攻擊力和移動力最強，視線在８武將中最廣。	**Mari（馬利那）** 海兵。在海裡的移動力、攻擊力最高。
Stel（史提魯沙） 隱密式尖兵。只有一人也能完成地雷、炸彈等特殊工作。	**Gun（砲兵）** 砲兵。移動力差，提昇等級後ＰＨ値上升最大。
Wiz（衛沙提） 法術兵。攻擊力和防禦力低，最多使用４種魔法。	**Nar（護衛）** 救護。若使用救急裝備可讓單位全體的ＰＨ値恢復。

埋頭苦戰無勝利

在戰爭的同時一定要一起進行強化自軍戰力的內政指令。像是提高本部和占領地的防衛值、產生秘寶、開發新兵器、給與兵士等等。不用說也知道，生產和開發是要花錢的。

▲不夠的話就生產吧

毫不留情地占領

戰爭進行中千萬不可忘記占領這個指令。各個戰事圖上的中立都市和村莊，都要以武力去占領才行。占領是非常重要的收入來源，所以要比敵人更早一步占領。占領時不必留情，占領後不可大意。

▲結構和防禦力很高的街道

◀中央標誌變了就代表占領成功。



◀圖表全體的標示解說。參考看看。

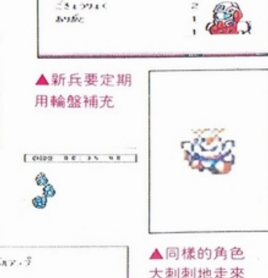
專心模擬作戰會議

部隊專用指令的主要指令仍然是戰鬥關係的指令。因為部隊專用指令可以說是為了本身戰鬥需要的指令。在廣大的戰場中和敵人一一作戰的話，也沒把握全部的戰爭。隨自己的意思去打戰也可以，但沒時間放鬆。

◀必須要指定攻擊方法來進行。好忙哦！



▲新兵要定期用輪盤補充



▲同樣的角色大剌剌地走來

◀打倒敵人等級會上升。

▶等級上升就成為指揮官。

劇情 1 檢索 ——— 機動族

這款遊戲中的種族很複雜。首先由機動族開始，接著是和日出族的對戰。勝利之後的劇情是追擊日出族人。日出族就是從追擊場面開始出現的。然後是魔神族，首先在內部和反亂軍作戰，過關升級後，再結合別的種族。現在，讓我們一起檢索實際的戰鬥吧！



◀率領機動族的機動戰士F91HD！威風凜凜！



▲劇情開始後，吉翁軍馬上進入通信。怎麼回事！

Ⓐ 0時00分出擊！

現在正是出擊的時刻。編制完成的部隊要出發了，決定移動的路線吧！

劇情的目的地有二，馬利那要到小島救出自己的兵士。另一部隊在攻擊敵人本部前，占領街道和村莊。



▲先配置在本部周圍。

Ⓑ 進攻各位單位！

移動分為「一般移動」和被敵人發現後的「戰鬥移動」，「戰鬥移動」的速度較慢。部隊的移動路線可以用移動指令選擇4個中繼點（最多4個）。部隊就經由這些中繼點向目的地前進。

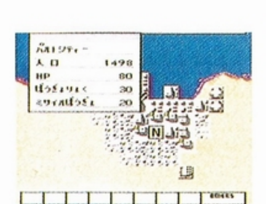


▲也可以排列替換部隊。

Ⓒ 0時15分占領作戰開始

街道和村莊的占領方法是用目標指令，指定攻擊目標以外，和通常的戰鬥相同。

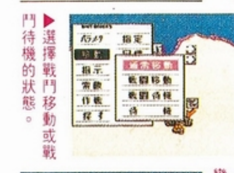
街道和村莊有PH值，數值變0就可占領以駐留部隊。占領後可用GHQ指令提高防禦力。



▲隨時檢查街道和村莊的狀況吧



◀用目標指令，指令攻擊街道。



▶選擇戰鬥移動或戰鬥待機的狀態。



◀一直攻擊到PH值變成0為止。

馬利那部隊，潛伏前進

向小島前進的馬利那部隊，終於進入海中了。海和河川都有深溝和淺灘，在淺灘上的移動誰都一樣，但進入深溝後馬利那就能發揮本領了，有了裝備和燃料的馬利那隊是海中移動最快的角色。



▲不愧是馬利那部隊，很快就登陸小島了。

Ⓔ 0時19分和自己的兵士會面

馬利那隊登上了小島，正要開始營救時碰到了求救的士兵。但是士兵們都奄奄一息，馬利那部隊用卡片將氣息保管起來，這個卡片到底是什麼？

根據劇情，這個競賽要如何進行，要探索什麼，要調查何事都是過關的條件。碰到這個時候，到達目的地的部隊可下達「探索」指令試試看。此時還在小島，這個指令可幫助你找到自己的兵士。

另一方面，通過考驗的馬利那部隊又再一次地渡過海洋，繼續朝敵人的占領地前進。

如果能夠把敵人的占領地奪過來，就會對敵人造成相當大的打擊哦！



▲像這種情形可以在目的地附近用探索指令。

▲出現的兵士，個個都元氣大傷，奄奄一息。



▲競賽開始了卻變得愈來愈不了解。

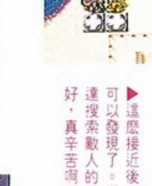
▲這裡的卡片到底是指什麼呢？



▲同樣是吉翁軍。總覺得一展開談話就像壞人。

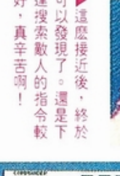
Ⓕ 在海岸組成防衛線

海岸線占領完畢的部隊，接著阻止敵人的入侵，同時也掩護攻擊敵人本部的自家部隊。但是麻煩的是看不到敵人。這款遊戲無法在地圖上發現敵人。敵人被發現後才會在圖上顯現，所以可用索敵指令去探索敵人的行動。





◀突然敵人開始攻擊！但是，完全看不到敵人的蹤跡呢…。想要反擊，卻看不到蹤影，白搭了！





▶這麼接近後，終於可以發現了。還是下達搜索敵人的指令較好，真辛苦啊！

▲發現敵人後，敵人的角色資料會顯示出來。



◀如果可以看到敵人的蹤影，在這邊反擊。

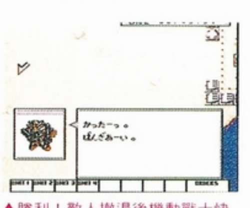
Ⓖ 0時42分開始攻擊敵人本部!!

3部隊穿越敵人激烈的攻擊，登上了陸地。一步步朝敵人的本部攻擊。

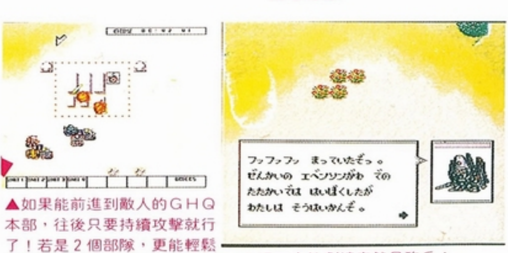
攻擊敵人本部的方法和占領時一樣，防禦力變0就勝利了。別管一批批出現的敵人部隊，還是持續攻擊敵人本部吧！就快要變成0啦…唉呀？敵人撤退了。

如此一來，勝利了以後往下一個故事移動。

要讓敵人生或讓敵人死，全看你的指令啦！



▲勝利！敵人撤退後機動戰士快樂地吶喊。



▲如果能前進到敵人的GHQ本部，往後只要持續攻擊就行了！若是2個部隊，更能輕鬆打敗。

▲接下來的劇情突然是砲兵！

軟體篇



復活邪神

ロマンシングサ・ガ

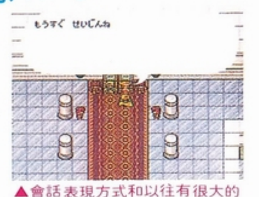
ROMANCING SA・GA

史克威爾／'91年12月預定／RPG
／8M＋64K RAM／未定

史克威爾在SFC上第3彈「Sa·Ga」

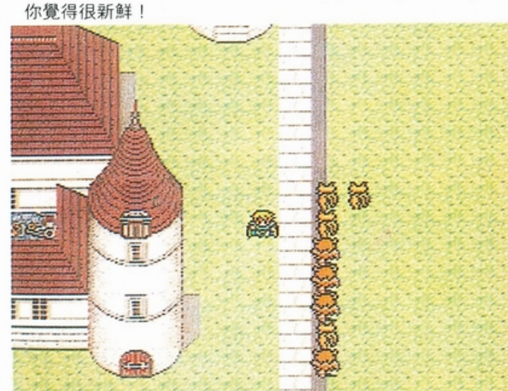
新形態RPG

史克威爾公司繼「太空戰士IV」之後，在SFC上推出的第三彈作品，正是在Game, Boy上十分有名的「Sa・Ga」。但事實上除了名字有個「Sa・Ga」相同之外！內容可說是一款全新的RPG。而且在款遊戲中，到處都有構想新穎的新系統、與目前所見到的所有RPG都有很大的差距。譬如引進了自由創造劇情系統！不管你玩幾次，劇情都會讓你覺得很新鮮！



▲會話表現方式和以往有很大的不同。給人漂緲虛無之感。

對於一些認為RPG遊戲總是在老套故事中打滾的玩家而言，Romansig Sa・Ga是款值得推薦的軟體。



▲連原野地圖的感覺也與史克威爾以往的作風不同！

浩大的故事

在很久很久以前，有三位名字分別叫做「沙魯茵」、「雪拉哈」和「迪斯」的惡神向其他衆善神挑戰！但卻被人類和衆善神擊敗！「死亡」逃到地底深處的冥界，「謝拉巴」的邪惡意識被封印住而喪失了神的記憶！在世界徘徊徬徨！只剩下仍在做困獸之鬥的「莎魯因」，最後也被「命運之石」封印在這個世界的某個角落。但是，長久的歲月過去，「沙魯茵」不知道從那兒得來衝破封印的力量！正慢慢地準備捲土重來復仇！原來邪惡的魔性加上長年被封印的怨恨！使得世界陷入一片風雨欲來的恐慌之中1



▲四周環繞的寶石，正是神聖的命運之石。



▲遊戲的大目標就是要把這傢伙封印起來！

▼失去為神時的記憶而四處徘徊徬徨。

▲帶引亡靈前往冥界的死神

自由創造劇情，故事內容更加浩大

總之，這個遊戲的目的便是要阻止被「命運之石」封印的「沙魯茵」再次復活！或是把已經復活的邪神「沙魯茵」再次封印起來！

在這個目的達成之前，遊戲中設計了好幾段劇情和故事。但至於是否採取那一段劇情，則是由玩家自由選擇的。只要最後能將「沙魯茵」再次封印起來就可以了。

所以不管玩家用什麼方式來開始遊戲！都可以達成最後的目的！

故事因角色而變化

遊戲中設定了8個能充當主角的角色，而且每一個角色都各有各的故事情節，在遊戲開始時，選擇不同的角色，這個角色便會以不同的方式來展開故事！

舉例說明：某個角色會因為自己的城市被妖怪破壞而不得不踏上冒險之途！但每個主角在開始都不知道「沙魯茵」這回事，最初總是因為各自不同的遭遇或目的才踏上冒險之旅！而在冒險的途中，才漸漸了解一切全都是因為邪神「沙魯茵」之故！



▲用不同的角色來開始遊戲情況都不太一樣，變化很多！

▲故事情節會依角色不同有不同的發展。內容令人驚異的浩大！



各式各樣的選擇

在故事開始進行後。在這裡一定得弄清楚，有各式各樣的發展可能方向。各角色到底要用什麼情節來進行，有些地方就得好好地考慮到底要選擇怎樣的決定。這裡我們就以3個主人公角色的決定選擇結果當做例子來加以說明。也給各位玩家當作遊戲的參考。

要是賈米爾的話！

假如是賈米爾的話。究竟要不要把腕輪送給小偷「法拉」對將來故事情節的發展有著極為重要的影響！雖然在把腕輪送給的當時看不出來，但日後必有大關連。



▲要不給他銀腕輪呢？



▲如此一來故事情節就有變化

要是鷹隊長的話！

假如是鷹隊長的話。在開始時是否接納海賊同伴「布吉亞」的意見對將來故事情節發展有著極為重要的影響！若是不接納，將會演變成和布吉亞決鬥的地步。



▲能否贊成這樣的建議呢？！



▲最後！竟被布吉亞驅逐了！

要是艾夏的話

假如是艾夏的話，則和配角騎士哈魯德有著重大的關係。在此時若和騎士哈魯德一同前往水晶城市，或是不和他一同前去都會對故事發展產生影響。



▲和騎士哈魯德同去的話……



▲如此！便開始一個劇情！

8位主人翁們的介紹

Romancing SaGa

在剛開始時，遊戲便設定了8位主人公角色。要在這8人之中選出一人來進行遊戲才成，所以關於角色的能力方面。一定得好好地加以設定，以後在遊戲時才不會覺得不方便或不喜歡。

在這裡！特別為各位介紹設定時的要點！



▲從8位主人公角色中，選出一位你的代表吧！

主角之外全是配角

除了主角之外！還有和主角一起冒險的配角角色！在下面所介紹的「傑拉哈」、「蜜林阿姆」、「卡拉哈德」三人，是故事剛開始加入的伙伴，除了這三人之外，也有為數不少的配角角色準備在後面出現哦！

雖然有許多配角在日後的旅途中和主角一同出生入死，但是這些配角角色的命運和目的是早就被設定好了的，在達成他們自己的目的或是命運之後便會和主角分開。但是當這些配角在和主人翁一起時，隨著主角的成長，他們也會不斷地成長！至於要用什麼方式來使他們成長，這就全看玩家自己的喜好了！



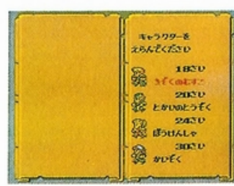
▲在遊戲中其他的角色也會為著自己的目的出來旅行！



▲在遊戲一開始時，會有些配角成為主人公的同伴。



▲鷹隊長的同伴！是一種叫做「傑可」族的蜥蜴人。



▲古雷的朋友。一位是魔術師，另一位則是戰士，十分地不協調

創造角色是重點

在創造角色特性之前，有以下幾件重要的事得注意。

首先！是要決定角色的性別，這得從8個角色中分成男、女兩組，然後從中選擇一組。其次！再從所選的男女組中，選擇一位進行遊戲。這個時候在角色下方顯示出來的年齡會影響開始遊戲時HP的最大值，所以得在此好好考慮一番！再其次！就要決定角色的名字（萬一角色沒有名字！就一定要先取個名字）。然後再決定雙親的特性。母、父親方面，各都有8種屬性可以選擇設定，一次只能選擇一種特性！這時的設定，將會影響到各角色的各項能力值。所以是相當重要的步驟，得慎重考慮才行。可以做出好多類型的組合，最好找出一項最適合的來使用。

最後便是角色所擅長的武器了，也可以設定角色各種專長和他們所擅用的武器種類，最好也根據日後的發展方向慎重考慮！

完成之後！至於如何使他成長，就全看玩家的了。



▲首先得選擇角色的性別！到底是要男生還是女生呢？

▲性別決定之後，再來就要挑出一位主角啦！


▲輸入名字，取你喜歡的名字！但已有名字的角色就不能更改？！

▲將8位主角的可能性做不同的組合，可產不同型式的角色。

▲最後再決定角色適合什麼樣的武器。要配合武器好好考慮！



阿貝魯特 貴族戰士

羅莎利亞王國和巴代魯帝國交界的依斯馬斯城城主魯德魯夫和其妻瑪琍亞所生的孩子。名字叫做阿貝魯特。

阿具魯特有位個性十分男性化的姊姊迪亞娜。這位姊姊常常帶著他外出去打擊妖怪！

阿貝魯特在這款遊戲中是屬於較能順暢地過關的角色，所以非常適合初玩RPG的玩家選擇，想要快速過關的玩家們也可以先以他來進行遊戲！

◀真是少爺脾氣

◀乍看之下，覺得他是個不錯的戰士，但是性格卻不太成熟。

賈米爾 盜賊

北巴代魯大陸和由黑恩大陸交界處有座大都市叫黑斯塔米爾。賈米爾就在被一條巨大的運河所分隔的黑斯塔爾南方，與賊友塔烏德共同從事雞鳴狗盜的買賣！不算是太正經的人！

有一天！在賈米爾剛剛幹過一票買賣之後，正在街上四處遊盪的時候，他突然得到一個消息！

他經常利用來作案的下水道裡出現了怪物，他到底該怎麼辦？一開始就有麻煩，似乎不太適合初玩者哦！

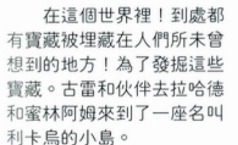
◀不注意就被偷了。

▲戴著漂亮的帽子，外型亮麗的盜賊。

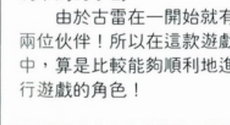
古雷 冒險家

在這個世界裡！到處都有寶藏被埋藏在人們所未曾想到的地方！為了發掘這些寶藏。古雷和伙伴去拉哈德和蜜林阿姆來到了一座名叫利卡烏的小島。

由於古雷在一開始就有兩位伙伴！所以在這款遊戲中，算是比較能夠順利地進行遊戲的角色！



◀到達目的地的島嶼了。


▼好像很少有人像他這樣一頭灰髮，看起來真酷



鷹隊長 海賊

在一片叫做桑柯的美麗海城中出沒的海賊。而這個海賊便是鷹隊長。鷹隊長通常和夥伴傑拉哈一起在桑柯海面上尋找獵物。

有一天，鷹隊長正如往昔用他那鷹般的眼睛在洋面巡弋時，同是海賊的布吉亞出現了……。

鷹隊長一開始便擁有相當程度的強度，又有伙伴傑拉哈，所以是相當幸運的角色，但在後半的成長就比較慢了。

◀今天有什麼收獲呢？


▲他是角色中年齡最大的一位，看來頗有威嚴！



軟體篇

艾夏　遊牧民族



◀騎著馬到處玩！

是居住在一片廣大乾燥，名叫加雷沙斯迪布的沙漠遊牧民族－塔拉魯族旅長的孫女。她的名字便叫做艾夏。

由於年紀尚輕，還是愛玩的少女。用她來開始遊戲是十分有趣的。

▲在所有角色中最年輕的一位！

克羅迪亞　森林守衛



▶克羅迪亞的秘密是…

克羅迪亞住在巴伐魯帝國首都南方，有一座被稱為迷幻森林的裡面。

有一天！克羅迪亞幫助了一個在森林入口處被妖怪襲擊的男人……。

用她來進行遊戲也是十分有趣的，故事背景會讓你覺得十分滿意！

▲怎麼看也不像森林守護者。莫非～

芭芭拉　舞女



◀坐馬車四處遊歷

◀就和一般跳舞的人一樣，裝扮十分引人注目。

這段故事是由芭芭拉一行人到達由黑恩大陸西邊的西方盡頭處時開始的！

芭芭拉一夥人在這個西方的邊境獲得了有關寶石的消息。這個寶石到底是什麼樣的東西呢…？

若玩家選擇芭芭拉來進行遊戲的話在最初的階段會比較難哦！

西芙　女戰士

▶準備出發前去冒險。

在一處極為寒冷名叫巴魯哈蘭德的地方。西芙便是在這裡某個村中長大。

有一天，她奉村中長老之命到洞中掃平作亂的妖怪，卻無意發現一艘遇難的船。到底會發生什麼事？

▼動不動就會生氣，是最可怕的角色！武力很高！

與行動有關的世界大地圖

角色各有各的地圖

復活邪神的地圖是針對每一個主角角色設定出來的。地圖是本遊戲有關移動的重要物品。各個角色最初手裡所持有的地圖都只是下面這張世界大地圖的一部分而已。在地圖上能夠移動的場所有限！但可以到達的地點會隨著故事的進展慢慢增加。最後，整個世界的任何地點都能去了。

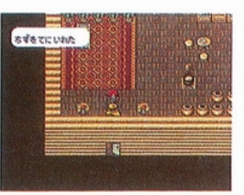
能夠輕鬆地移動哦！

在「復活邪神」這款遊戲中，若想要到達某個地方，不必辛辛苦苦地在廣大的原野上奔波，只要在世界地圖上選擇要去的目的地，就能夠一下子在那個地方出現！前面說世界地圖對移動來說是很重要的東西的道理就在此！

▲海的名字也清楚地顯示出來！



▲馬上就能知道自己所在的位置



▲隨著事件發生、地圖也擴大了



▲只選擇目的地便能迅速移動。



戰鬥系統與成長系統的關係

這款遊戲戰鬥情況並不是隨便就發生的，要刻意或不小心地與原野上的怪物接觸才可能發生戰鬥！要是不想打架，只要小心避免和怪物們接觸就行了。

在這兒，就將有關戰鬥方面的細部解說和長成系統稍做說明。

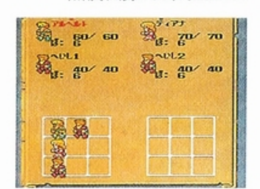


▲這次會有好幾個新指令出現！要熟悉它們的用法哦1

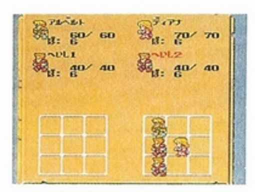
隊形十分重要

通常來說，玩家可以在橫３格縱3格的方陣上設置自己的隊形。也就是可將隊伍分成前、中、後3列，每列可分置3人的陣式。

然後根據列式再設定武器等物件備置的位置。在前列通常是安排像劍、斧一類短兵相接的武器。而在後列則安排一些像弓箭亡類方長距離攻擊武器。在決定這些配置後，隊形就決定了。



▲首先顯示出現在的狀態，然後才決定隊形。



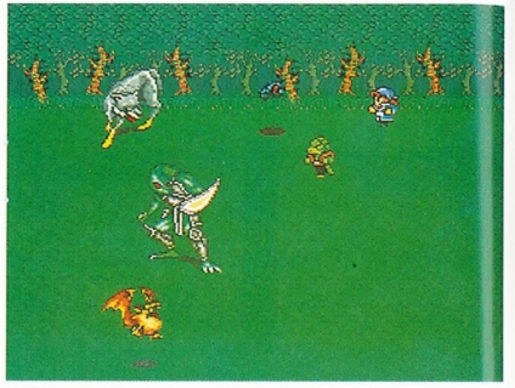
▲如果這樣就決定了的話，就按A鈕，畫面上顯示的是剛開始時

輕鬆愉快地戰鬥畫面

在戰鬥的時候，不會像一般RPG，戰鬥指令窗一直開在螢幕上，只有輪到玩家時才暫時打開。因此，整個戰鬥畫面看不到煩人的文字和數字，更能享受角色們在螢幕上的動畫演出，表現當然更具迫力了。



▲隊伍成員太少，顯得有些寂然！



▲有這麼多人參戰的話，感覺起來才不錯！

和敵人接觸隊形變化

與敵人一旦接觸的話，便會發生戰鬥！這個時候，隊形會依和敵軍接觸的方向不同而有不同的變化。

以前史克威爾設計的「太空戰士」只有從前方或後方與敵人遭遇的情況，但在「復活邪神」中，甚至加入了從左右方與敵人接觸的變化！



▲這是一般的狀態。可依照自己的想法來進行戰鬥



▲左右兩方被攻擊的話，隊形則會應情況而變化。



▲後方被攻擊的話，隊形也會稍作更動！

因戰鬥動作昇級

「復活邪神」的角色成長系統和經驗值沒有什麼關係，而是以角色在戰鬥時的行動來決定是否昇級。譬如說，在戰鬥時，拼命的攻擊，那麼這個角色的攻擊相關能力便會提昇，主要使用法術來進行攻擊的角色則在魔法方面相關的能力便會上昇。玩家可以讓某個角色在一種能力上做十分高的提昇，也可以平均地下達指令，讓角色各方面平均發展！另外！系統中還有像「太空戰士II」代中的武器熟練度的設計。但「復活邪神」的熟練度只能在單獨一個武器上實施，這是和太空戰士不同的。



◀大家都想要趕快提昇能力。



▶使用武器的能力會因熟練度而提昇



◀讓各種能力平均地提昇吧！

術法是戰鬥的重要關鍵

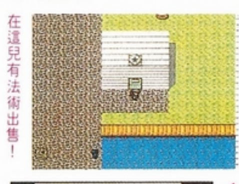
在「復活邪神」中，並沒有「魔法」這個名詞，取而代之的是「術法」。是每個角色都會的靈術。只是每個角色使用起來，會有效果程度上的差異而已。所以像戰士這樣純攻擊性的角色也會術法！術法有10種屬性，每種屬性用對了才有效果！



▲因為每一個角色都會使用術法，所以戰鬥時十分有利！

可在店中購買

術法並不是在等級提昇時就可以學會的！它必須在街市或村落中的店裡才能學會。想學愈強力的魔法就得付出較多的錢！



在這兒有法術出售！



▲最好仔細聽聽魔法店老板的話。



◀愈貴的魔法愈強



五對術法

術法總共分成10個屬性，而在這10種屬性之中，又相互配對成5對。至於是怎樣的一個配對，請參看下面的表格，便能一目了然。

成對的術法是不能被同時學會的。舉例來說，學會火的術法的角色想學水的術法的話，就得把以前所學有關火的術法的事完全忘記。所以在想學新術法的時候，最好檢查一下是否有相對相剋的情況，再決定是否要學新術法。

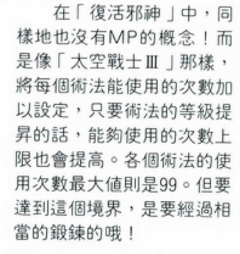
成對的術法				
光×闇	火×水	氣×邪氣	土×國	幻術×魔術

術法的效果宏大

術法會在屬性相配合時發生效果。在每一個屬性之中，又分成攻擊系、回復系、攻擊補助系等等多樣系列的術法。最好是能夠掌握什麼屬性，什麼術法。然後考慮各角色的能力，再決定要給他什麼樣的術法。

最初術法的效果是依角色能力而有變化的。術法能力低的角色，任憑給他再加力的法也是沒什麼效果的，所以，除魔術師以外的角色，最好儘量不要使用術法來攻擊，（偶爾做助攻沒關係）。但是回復系的術法的話，則每個人都可以學得很好。這種能力提昇到相當程度的話，就能應付大狀況了。

在「復活邪神」中，同樣地也沒有MP的概念！而是像「太空戰士Ⅲ」那樣，將每個術法能使用的次數加以設定，只要術法的等級提昇的話，能夠使用的次數上限也會提高。各個術法的使用次數最大值則是99。但要達到這個境界，是要經過相當的鍛鍊的哦！





▲把巨大的光球彈向敵人，給與重大的創傷。



▲電能導向敵人！從內部給與敵人創傷！



▲發生毒霧！給予敵人創傷，甚至還有回鳥槍的效果喔！



▲火的術法。招喚出火鳥來將敵人燃燒殆盡，打擊一群敵人！

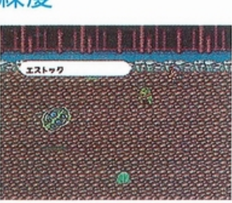
每種武器都設定必殺技

必殺技和術法相同，也是戰鬥致勝的關鍵之一。每種武器都有其特殊能力的必殺技，這和術法相同，也有使用次數的限制。在剛剛學會的時候，可以使用的次數很少。隨著等級提昇，次數也會慢慢增加。在旅館休息時也能回復消耗的次數！


▲有的角色在一開始就學會了必殺技！

累積熟練度

在一開始時，是不會使用必殺技的。要等到裝備的武器有了相當的熟練度之後才可能學會必殺技。但依武器種類的不同，所學會的必殺技也不相同。但好像有些武器根本就沒有必殺技！等等級上昇時最好檢查一下熟練度，不可以忘記喔！



▲最好專門重點地使用一種武器，儘量提昇熟練度。



▲要是武器使用能力上昇的話！先馬上看看有沒有學會必殺技！



▲學會了必殺技的話。消耗掉的使用次數可在旅店回復過來！

武器各有4種必殺技

每個有必殺技的武器都被設定有4種必殺技。攻擊力高的武器便能使出強力的必殺技。但要注意，並不是熟練度上昇，武器的攻擊力提高後就能使出強力的必殺技！到底要選擇熟練度高，攻擊力強的武器？還是本身擁有強力必殺技的武器？便成了抉擇的重點！

隨著武器熟練度的提昇，會一一學會四種必殺技，最後學會的必殺技是最那種武器最強的必殺技，所以得有耐心才能學會。



▶等級上昇，就學會了…



◀必殺技也有次數限制！

展示各式強力武技

各個武器的必殺技都象徵著這種武器已經能被某個角色很巧妙地運用了。但必殺技也不完全是只能給予敵人打擊而已，像弓的必殺技就能把敵人的影子釘在地面上，讓敵人不能動彈，這就叫做「影縫」，是一種攻擊補助形的必殺技。

讓各個角色裝備適合他們的武器，再鍛練他們讓他們學會必殺技。就可以和術法配合著攻擊敵人。有攻擊補助性質的必殺技對戰士系的隊伍有很大的幫助，和術法同時不可或缺的。



▲隼斬！不管敵人的角色有多快，我方都能先發制人。



▲縫影！目標敵人的影子，敵人便被定住而不能動了。



▲這樣也可以把斧頭當作回旋鏢來用。可以安排在隊伍後列。

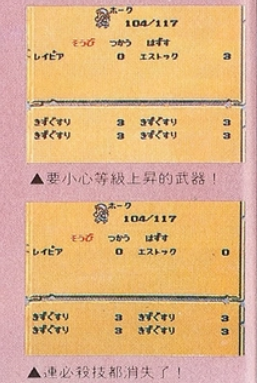


▲回轉斬！讓身體不斷回轉，可攻擊敵人好幾次。

要是從裝備欄移走的話

在這兒提醒各位有關必殺技和熟練度有關的要點。

千萬不要任意的把武器放到裝備欄之外！若是把武器放到裝備欄之外的話，那麼有關這個武器所有累積的熟練度就會被全部取消。所以在裝備新武器和道具物品時，得特別注意才行。要好好的考慮這項武器的實用性，避免無謂地浪費時間累積熟練度！如造成裝備欄東西太多，萬一要捨棄某項武器時，也要確定它沒有用才行。



▲要小心等級上昇的武器！

▲連必殺技都消失了！

得知敵人的能力也是邁向勝利的一大步

若和原野地圖上的敵人角色接觸的話，便會發生戰鬥。不只有和主角們程度相差不多的敵人角色而已！有些傢伙的等級比主角高哦！而且，就算主角的等級提昇，敵人角色等級也會跟著提昇。以下便是戰鬥的要點！


▲連海上都有敵人在活動！和陸地上的傢伙沒什麼不同



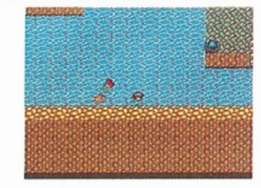
▲有些街道中也有敵人在徘徊，要分清楚和老百姓的差別喔！

原野上敵人的活動！

在原野上，敵人的動作和行動方式真是五花八門，各式各樣，有些傢伙會以主人翁的動作為參考而動作，也有些傢伙只是在同一個地方打轉，特別要注意的是那些會以主人翁為目標！作敢死隊式衝鋒的傢伙！萬一碰到一大群這樣的傢伙，一下子就會被包圍起來！進行一場接著一場的戰鬥。碰到這種情形，最好考慮逃走！

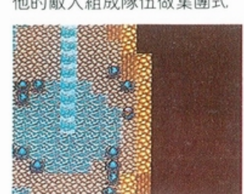

▲一直站在那兒不動的傢伙，好 像在守護著什麼，看來頗強的樣子！


▲有許多敵人都會以主人公為目標攻擊過來。


▲若想跳走的話！儘量不要在一直線上移動，要左閃右躲！

不要被外表欺騙了！

可以看得見原野上敵人的樣子，所以可以判斷這到底是那個種族的敵人。在決定戰鬥前，最好先確認一下，但由於有些敵人角色會和其他的敵人組成隊伍做集團式攻擊，所以最好看清楚敵人，覺得有充分的把握之後再去向它挑戰。進行戰鬥時也要小心謹慎。對於沒有看過的敵人要特別小心才好，不要輕率行事。


▲看起來是一樣的敵人，但一和他接觸就發現其實不一樣！


▲仔細觀察敵人的戰鬥隊形，沒有機會的話，最好快溜！



小心敵人的特殊能力！

有些敵人的角色和主人翁能使必殺技一樣地擁有特殊能力的攻擊。

這些特殊能力，有些對人沒有什麼大害，卻也有些一發就能致人於死地！種類很多，在這兒利用照片介紹一些！

▶看起來很弱。但卻擁有特殊的能力哦！


◀動畫方式處理的畫面，真漂亮！


▲敵人的特殊能力，效果不輸我方的必殺技哦！呀！好痛啊！

▶怪物們的特徵一看就知道了。

軟體篇

四位主要角色的背景故事介紹

克羅迪亞的故事



在這裡將為各位介紹八位主角角色中的「克羅迪亞」、「阿貝魯特」、「艾夏」、「古雷」等四人。

首先為各位介紹克羅迪亞。

克羅迪亞的故事是八人中，最為懸疑，最有如推理小說的一個故事。很適合厭煩一般RPG故事的玩家。



▲迷幻森林。克羅迪亞的故事就是從這裡開始的！

森林中的妖怪.!!

迷幻森林位於巴伐魯帝國首都梅爾比魯的南方。在這個森林裡，住著一位叫做歐烏魯的老婦人。克羅迪亞就是被她一手撫養長大。

克羅迪亞有和動物說話的能力。今天她本來也正在和動物們聊天打發時間。突然接到歐烏魯傳來的感應要她回家。歐烏魯要她去看看，最近在森林入口附近出現的怪物是什麼樣的德性。

克羅迪亞聽了歐烏魯的話之後，馬上找了野狼「夏魯貝恩」、大熊「布拉烏」一起到森林的入口處附近。

一到森林的入口附近，就發現有個出外旅行樣子的人正在被妖怪攻擊！



▲從歐烏魯那兒得知，最近在森林附近有妖怪出沒。



▲和野狼夏魯貝恩，大熊布拉烏一起去偷看妖怪是什麼樣子。



▲在森林的入口看到一個男人被妖怪攻擊。

梅爾比魯親衛隊強恩

為了解救旅人！於是向怪獸挑戰；最後！終於將妖怪打退了。旅人的名字叫做強恩。是巴伐魯帝國親衛隊的一員。他為了答謝克羅迪亞的拔刀相助，特別邀請克羅迪亞到首都梅爾比魯一遊，但若想離家遠遊，先得得到歐烏魯的同意才行！



▲他的名字叫強恩。一聽到克羅迪亞這個名字，頓時迷惘起來！

向梅爾比魯出發

和歐烏魯談了一些有關森林入口處的事情後，她終於同意克羅迪亞前去梅爾比魯。但當歐烏魯聽到強恩這個名字後，神色忽然大變，這到底是怎麼回事！



▲和歐烏魯說話的話，就能得到前往梅爾比魯的許可！



▶有相當實力的樣子的魔術師。是撫養克羅迪亞的親族。

與冒險家古雷相遇

克羅迪亞一行人到達梅爾比魯後。為了要找強恩，首先先往城裡去。在見到強恩之後。強恩就介紹親衛隊的隊長給克羅迪亞認識，隊長對克羅迪亞幫助強恩脫險的事非常感謝。並且命令強恩帶克羅迪亞到鎮上的旅館休息。

在旅館的時候，強恩遇見了好久不見的友人「古雷」。在寒喧一陣之後，強恩也把克羅迪亞介紹給古雷認識。並且！強恩在將要離去時，還特別拜託古雷，請他保護克羅迪亞…這到底是…！



▲在梅爾比魯和強恩再會



▲和古雷相識，要互相照顧了。

阿貝魯特的故事



第二位要向各位介紹的是阿貝魯特。阿貝魯特的身份是貴族之子。他的狀況是8個角色中，最為幸福優裕的了。

但是在故事開始之後，阿貝魯特將會遭逢突然骨肉離散，家破人亡的人倫大悲劇！而他的冒險故事也正由這些事件拉開序幕！



▲依斯烏斯城城主之子，每天自由自在地生活著！

擊退東方洞窟的妖怪！

阿貝魯特的姊姊有巾幗不讓鬚眉的男孩個性。她的名字叫做迪亞娜。

今天！阿貝魯特又和迪亞娜一起前去東方的洞窟中探險、消滅妖怪。洞中的妖怪雖多，但士兵們在迪亞娜的率領下，勇敢地打倒了最後的頭目。



▲操縱妖怪們的頭目就住在洞窟的深處



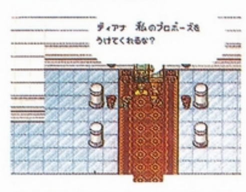
▲這樣看起來實在很難想像得到她的性格。是阿貝魯特的姊姊。



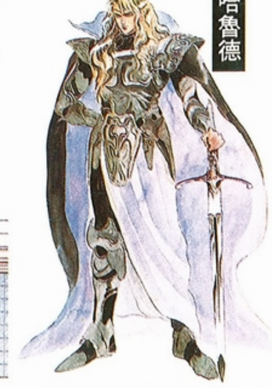
騎士哈魯德的求婚

羅莎利亞王國的皇太子「騎士哈魯德」正在城中，等待阿貝魯特一行人擊退妖怪，返回城中！

哈魯德想娶迪亞娜為妻，便向阿貝魯特的父親提出求婚的要求，迪亞娜含羞帶怯地接受了哈魯德的求婚，一時舉城歡聲雷動！



▲騎士哈魯德上場。為著向迪亞娜求婚而前來依斯烏斯。

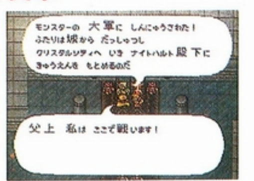


▲羅沙利亞王國的皇太子。在其他主角的故事裡也會出現。

妖怪的襲擊

騎士哈魯德另外帶來了一個消息！那就是，他希望阿貝魯特能加入新成立的騎士團。而阿貝魯特也接受了這個要求。於是舉城上下都為著這兩個好消息在慶祝著……宴席大開。

但就在當天晚上，妖怪集團突然攻進城裡！城主魯德魯夫要姊弟兩人到水晶城市去求救兵。但一出城外，兩人就遭到妖怪的圍阻！於是迪亞娜奮不顧身地引開了敵人！阿貝魯特含淚逃走！



▲妖怪成群結隊打向城裡來了。



▶迪亞娜挺身站出來要阿貝魯特快逃。

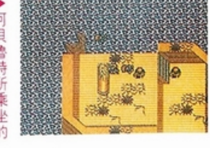
禍不單行！

阿貝魯特掙扎地逃了出來之後，終因傷重不支倒在路旁……。

等到睜開眼睛一看！正躺在一處不知名的人家的床上。原來是這戶人家的少女救了他，謝過少女之後，為了前往水晶城市，來到了依魯邦港，於是他便在這兒搭上了開往水晶城市的船，沒想到船又在海中遇到大風暴……。



◀阿貝魯特救了這位少女的命。



▶阿貝魯特所乘坐的船遇難了！怎麼辦？

艾夏的故事

第三位要介紹的是「艾夏」。她的故事比較難，看不出有些什麼目的。在整理人際關係時也頗傷腦筋！

不過在故事無法進展時不妨去和妖怪作戰提昇等級，也許有些原本不能過關的地方在等級提昇到某種程度後就能過關了。不管怎樣，等級改變一定會影響故事。



▲玩得正高興的艾夏，常常騎著馬在草原上奔馳！

和妖怪戰鬥

艾夏今年16歲，正是荳蔻年華的少女，個性上還十分地不定，想玩。因為任性不聽撫養她的祖父—「尼薩姆」的話。於是今天便利用機會騎了馬朝草原而去。沒想到就在途中遇到妖怪們的突襲！就在受傷倒地，千鈞一髮的時候……。



▲在騎向草原的途中，遭到妖怪的攻擊，艾夏命運到底會？

黑卡亞基斯

突然有一位戰士出現了！把在萬分危險中的艾夏救了出來，他便是塔拉魯族所懼怕的人物一有黑卡亞斯基（就是惡魔的意思）之稱的騎士哈魯德。他為什麼要救艾夏呢？

哈魯德待艾夏驚魂甫定之後，就引誘她到自己的領地水晶城市來。

由於到目前為止，艾夏還沒有離開過加雷沙斯迪布，所以她對這項邀請感到非常地有興趣！

和哈魯德一同來到水晶城市之後，會有什麼事件？



▲突然有位戰士出現，化解危機



▲原本是要去水晶城市的！

Romancing SaGa

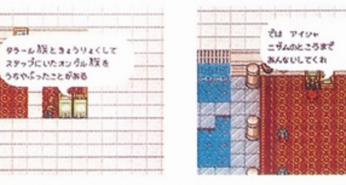
往水晶城市去

羅沙利亞王國的皇帝正在水晶城市裡等著艾夏，皇帝雖然抱病在身，卻仍然十分熱烈地歡迎著艾夏！

在客套之後，皇帝便和艾夏談起羅沙利亞和塔拉魯之間所發生的事。



▲兩人到達水晶城市！



▲皇帝告訴他們塔抗魯族的故事

▲騎士哈魯德想見見尼薩姆。

和騎士哈魯德一起往村子去

騎士哈魯德之所以要幫助艾夏的理由是；因為他想見見艾夏的祖父「尼薩姆」。

他把這個意思告訴了艾夏，於是艾夏便帶著他來到了塔拉魯族的村中。

騎士哈魯德對尼薩姆以命令的口吻說道：「讓塔拉魯族接受我的國家的保護吧！」為什麼騎士哈魯德要如此說呢？到底……。



尼薩姆

▶是艾夏的祖父，塔拉魯族中解決紛爭的長老。



▲尼薩姆願意接受羅沙利亞王國的保護。

▶與艾夏有關的談話！

古雷的故事

最後一位要介紹的角色就是「古雷」。

除了只知道他是一名冒險家之外，其他的資料全都是謎！而整個古雷的故事便是在解開這些謎中進行。

在一開始古雷便有兩位配角伙伴。分別是魔術師和戰士。因此能夠很順利地進行故事的發展，沒什麼困難




▲在一開始便有冒險的伙伴，真是幸運！

發掘利卡烏島的財寶

經過了好幾天的航程，終於來到了利卡烏島了。古雷帶著兩位同伴，到此尋求傳說中沈睡著的寶藏！有了戰士卡拉哈德和魔術師蜜材阿姆的協助，可以在島上很輕鬆地展開探險。這是一支相當有效率的隊伍。

▲向村人打聽重要的情報！



▲好像有好多恐龍的巢穴！？



▲在花園中，有藏寶的洞嗎？！

恐龍巢和花園

很快地在利卡烏島上唯一的村子—「謝魯東」收集好所有有關財寶的情報之後。古雷一行人便以這些情報的線索展開搜索！

靠近藏有財寶的洞窟時，發現了許多恐龍的巢，其中有一個是真正的入口，但也聽說入口在花園中！？



▲在草原上只有兩位花園，很容易就找到了

得到財寶的話

以從村人那兒打聽到的消息為根據。古雷一行人便浩浩蕩蕩地往草原開拔而去，尋找藏寶的洞窟。

正如村人所說的，這裡有許多恐龍的巢，洞口四周也有恐龍在徘徊警戒著。

但古雷一干人很快地，便找到了草園上的兩座花園。這花園中的洞窟住著的已不再是恐龍，而是妖怪了。

洞窟裡相當的大，根據村人的說法，裡面有四個地方散落著財寶。

在這裡！即使和妖怪們作戰也沒什麼關係，有了兩位好夥伴的協助，前進、作戰都不是很麻煩的事。



▲終於發現第四個財寶，可以回到街市去了！



▲在利卡烏島上的探險結束後，古雷朝梅爾比魯而去

分離，相逢!!

在找到財寶之前，會花費相當多的時間，所以要是體力不支，或是受傷太重的話，還是得適時地回到謝魯東來稍作補給。就算財寶已經到手，在做其他行程之前，最好也先回來休息恢復一下體力。

在利卡烏島的探險之後，下一個目的地是巴伐魯帝國的首都梅爾比魯。在到達梅爾比魯的同時，兩個同伴會向古雷辭別而各自返鄉而去。

正當古雷一個人在街上閒逛時，一個男人的聲音叫住古雷，這個男人便是古雷的舊友—「強恩」。

強恩在此時會拜託古雷充當一名名叫克羅迪亞的女性的貼身保鏢！



▲往梅爾比魯的航程中十分平安沒什麼大事。



▲目前為止都在一起並肩作戰的卡拉哈德和蜜林阿姆也要走了



▲和舊友強恩再會。強恩會拜託古雷一些事。



▲所拜託的事便是保護克羅迪亞。至於為什麼要保護克羅迪亞的理由呢？再問問強恩吧！



高橋名人 大冒險島

高橋名人の大冒険島

哈德森／'92年1月11日／ACT／8M／¥8500

高橋名人VS瑪俐歐之世紀大對決

從任天堂問世至今算起，在衆玩家眼中到底誰才能算是家喻戶曉的人物呢？當然此人非「高橋名人」莫屬。相信大家都聽過他驚人的技能，以其靈活的手指，在哈德森發售的射擊遊戲中攻城掠地而轟動一時，成為任天堂迷心中的英雄。本遊戲便是以高橋名人為主角。

這款遊戲的組成基礎同於M.D.版的「WONDER BOY」系列。雖M.D.版較傾向於動作RPG，但哈德森考慮到高橋名人本人野性化的個性，而決定以類似瑪琍歐般的動作遊戲形式來推出這款軟體。

討人喜愛的高橋名人



▲連在美國也有高知名度的高橋名人。

拿著斧頭與回力鏢，名人出發了！

高橋名人的武器是「斧頭」及「回力鏢」。斧頭是以拋物線的軌道向前方飛去，而回力鏢則是向著名人的正前方移動，然後再飛回名人手中。不論那一種，威力增加後都可3連射（很可惜不是16連射），但回力鏢因可以上下左右4個方向來攻擊，所以技巧性提升了很多。最強時會變成連岩石都可破壞的火球。而且若能搭上滑板就可以高速前進了。




▲以斧頭決勝負




▲這是回力鏢。




▲最強會變這樣

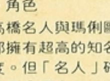



▲以滑板前進。

對決！瑪俐歐V.S.高橋名人

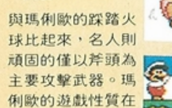
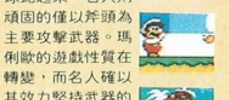
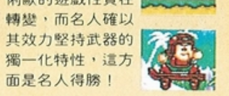
・角色

高橋名人與瑪俐歐都擁有超高的知名度。但「名人」確已是「過去」，這方面瑪俐歐得勝。




・武器

與瑪俐歐的踩踏火球比起來，名人則頑固的僅以斧頭為主要攻擊武器。瑪俐歐的遊戲性質在轉變，而名人確以其效力堅持武器的獨一化特性，這方面是名人得勝！

・歷史

瑪俐歐的始祖是源自於十年前電動版的「傻瓜唐克」。而高橋名人則是在任天堂問世後才登場。單以此看來是瑪俐歐較早開始。但仔細想想，若以高橋名人出生時算起的話，確又遠早於瑪俐歐的誕生。遇到這種情形，到底要說高橋名人早呢？還是瑪俐歐早呢？




水果、敵人！遊戲規則真簡單！

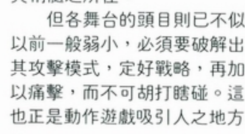
在遊戲規則方面，可說是簡單易懂。於畫面上方有著生命能量的標示（在限制的時間內會因遭受敵人攻擊而減少），只要不使生命値變0，即可一邊奪取水果一邊向終點前進。一旦被敵人碰到或落入地獄中就慘了，這可說是一般動作遊戲令人又愛又恨之處，也是其精髓之所在。

但各舞台的頭目則已不似以前一般弱小，必須要破解出其攻擊模式，定好戰略，再加以痛擊，而不可胡打瞎碰。這也正是動作遊戲吸引人之地方。

▲敵人中有很多奇奇怪怪的角色。



▲雖其行動不至於太過複雜，但…



▲如果生命値受損就多吃一些水果吧！不知吃太多會不會拉肚子？

正於這明快的動作遊戲中努力的高橋名人！

舞台1-1・晴朗的南海

「大冒險島」同於瑪俐歐系列一般並無複雜的機關。名人必須專心於各種地形中打倒眼前的敵人才可存活下來。因此在遊戲開始，是以名人住的南海樂園為舞台。雖然氣候宜人，卻不能遊手好閒。為了能讓初玩者熟悉遊戲內容，1-1中並無洞穴或其它陷阱，是大家都可輕鬆破關的舞台。



◀精簡的背景真美麗。



◀敵人不斷從空中攻擊。

舞台1-2・可怕的熱帶叢林

舞台1-2是密林。到了這裡後氣氛會漸漸的變得很可疑。途中會遇到河川，若能善用左右移動的立足點及下十跳的大跳躍，應該可以應付得了這個難關。在這裡因怕玩家還未熟悉所以還算簡單。但，將有會投擲矛的傢伙出現。真不愧是熱帶叢林，有種置身其中的感覺。



◀吃了星星可到獎金舞台。



◀吃水果時小心不要掉落。



舞台1-3・熔岩的洞窟

從舞台1-3開始便能夠發揮你的本領了。在逐漸通往地下的洞窟中將會出現急斜坡。這些連續的急斜坡正是高橋名人遊戲的趣味所在。經過這些急斜坡之後緊接著便是幾乎直角的階梯。為了能夠儘早到達終點，不得不以這窄得可憐的階梯為立足點前進。

緊接著我們還會遇到以海邊、廢礦場、雪山等地形為背景的地區。為了打倒最後舞台的頭目魔法師，高橋名人正在古代祐三先生的背景音樂聲響起時，努力的朝目標前進！



▲一直往前走就會遇到這種大坡度的階梯。以大跳躍繼續前進吧！







超速F1

F1エギゾーストヒート

F1 EXHAUST HIT

塞塔／92年1月／SPG
／8M＋64K RAM／￥8900

追求眞實的競賽遊戲

3D賽車遊戲活用了「SFC」的旋轉、擴大機能。在光滑的捲軸上你可以感受超級的速度，當然，若競賽獲勝的話，還可以得到獎金，自行拼組個人的理想車型與性能，享受一下駕駛F1的樂趣吧！


▲賽車路線共分16條。

以世界最快速男人為目標

遊戲一開始，會提供1部車子給遊戲者。駕著這輛車向以下面2種模式挑戰，遊戲者必須磨練自己的開車技能及提高車子的性能，只要好好操作，得到最高獎賞並非不可能的事！

■ 訓練形式

路線共有16種，可自由選擇。花一些本錢，提高賽車性能，說不定在比賽期間可以節省一些時間。時間若耗費得很短的話，這個時間便會被當做記錄，加以記錄並保存起來。

■ 賽車形式

決定16種路線的順序後，依次出賽獲得最高獎賞的機會便不遠了。

在各個路線中，越能名列前位，榮譽越高，所得賞金也越多。這些賞金可以用來提高賽車性能。最後，以得到各路線前位最多次的車手得到總冠軍。


◀環繞世界一六國，爭取優勝。


▶與順位無關，自行作戰。

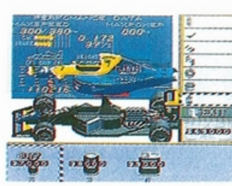

◀順位低的話，車子性質不佳。

製造性能優良的車子

賽車是由10個部份組成，每一部份的性能、價值又可分為不同的種類。

基本上，高價零件其性能亦越佳，其他零件和行走路線則沒這種限制。

依照零件組合方式，其性能亦隨之改變。被稱為工廠的畫面其實是散落零件的聚集處。試試路線及適應度再決定是否行走，當然開車者的基本常識也是很重要。


▲在工廠裡搜集零件。

■ 穩定度

路面顛簸，車子晃動，控制車身，可顯示車子兩側及時間性能。

■ 擴散器

控制D・F〈強制車身向下的力量〉力量愈大，回轉半徑愈小。

■ 前面雙翼

車身後輪被D・F控制。角度越大，D・F越強。

■ 後面雙翼

前輪被D・F控制，前輪的D・F力量比後輪大，容易發生旋轉現象。

■ 輪　胎

昂貴的零件可使輪胎緊貼路面，行走安定。每個行程都應買來換換看。

■ 機　件

價格昂貴、威力也強。其他則依零件的不同，其特色亦不同。

■ 引擎虎力士

可以使賽車暫時大幅提高威力。

■ 剎　車

價格昂貴，其牽制力亦高，可以瞬間減速。

■ 段　速

半自動式賽車，可由4擋調至7擋，擋速越多，加速力越強。

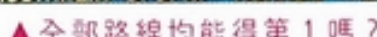
■ 底　盤

可說是賽車的骨架部份，一定要好好使用。

稱霸世界各國的循環道路

16條路線，各有其特色，令人忍不住地想玩賽車遊戲。路線的形式絕對不會改變，不過隨著賽車的位置，時而簡單，時而困難，變化多端，使人愛不釋手，玩了還想再玩。




▲全部路線均能得第1嗎？



英　國

高速路線中的某個轉彎處有高深莫測的人物。

▶小彎曲可以不必減速。

義大利

簡單的環狀道路，可說是針對初學者而設計。


▶車子性能差別完全顯現出來。

巴　西

左轉路線，沒有令人討厭的轉彎。

▶向左回轉的環狀道路。

西　德

2條直線和3個減速用障礙物是其關連。

▶直線可引離其他車子。



西班牙

高速部份與技術部份，分得一清二楚。

▶試試看開始時的速度。

聖馬利諾

到處都是轉彎，操作技術很重要。


▶轉彎技巧是決勝關鍵。

波　蘭

直線和轉彎分得一清二楚的。

▶直線後面有急轉彎。

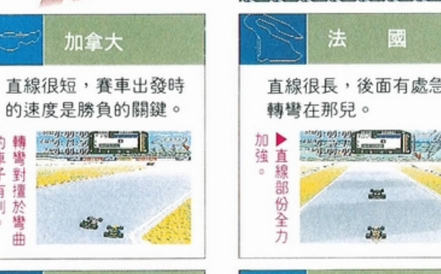




墨西哥

穿過複雜轉彎集中處是其要訣。


▶連續複雜的彎路是癖好者之愛。



匈牙利

連續轉彎的低速環狀道路。每圈均很短。

▶比看到的更困難。

加拿大

直線很短，賽車出發時的速度是勝負的關鍵。

▶轉彎對擅於彎曲的車子有利。

法　國

直線很長，後面有處急轉彎在那兒。

▶直線部份全力加強。

貝魯特

16條路線是長的一條，裡面有很多超越絕竅。

▶性能優越的車子超越其他車子。

澳大利亞

由歐洲式的轉彎，及美式的直角轉彎組成。


▶連續2個直角轉彎。

美　國

很多直角轉彎，因此賽車操作技巧便很重要。


▶急轉彎後是直角轉彎。

摩洛哥

幾乎都是轉彎，是條比較困難的路線。

▶速度不到7擋也不好過。

日　本

高速技術路線內有各類型的轉彎。


▶賽車好手共同喜愛的路線。



屠龍記

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

DRAGON SLAYER

A樸克／'92年2月14日／RPG

／8M＋64K RAM／¥9800

軟體篇

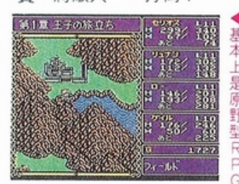
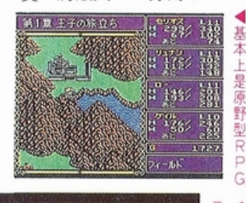
重視故事情節的正統派ＲＰＧ

「伊蘇國」等有名的系列，是移植自日本FALCOM公司的個人電腦版。現在又移植了非常有名的「屠龍記」系列。雖然在故事和戰鬥系統上完全不同，不過在製作上與「伊蘇國」系列一樣，都非常注意故事情節，是一款正流派的RPG遊戲！

基本上是屬於正統派RPG

這款遊戲的基本系統是屬於原型RPG。就是將出現在原野上的敵人打倒，累積經驗值以提升等級。然後在遊戲世界中，與出現在街道或村鎮中的人們進行交談，收集過關的情報，是屬於正流派的RPG遊戲。而且與各地所出現的同伴，最多可以組成四人的團體！

戰鬥是以指令選擇方式執行，一定要善用魔法與秘寶，將敵人一一打倒！

◀基本上是原野型RPG



◀戰鬥是屬於指令選擇類型。畫面右側所顯示的角色情勢，可以一目瞭然。

故事共由六章所構成

這款遊戲中的最大賣點，應該是故事的情節，整齣故事是由六章所構成，而且，在處理上非常地順暢，完全沒有雜亂無章的感覺。

除此之外，在與主要的角色對調或是與同伴相遇時等處理上，就像在看一齣電影一般，非常真實自然。而對於所有登場的角色，也都有細膩的描述，吸引玩者在不知不覺中進入遊戲的世界。



▶每位同伴，都有各自的特性

與個人電腦版的不同之處

個人電腦版與超級任天堂版的最大不同之處，在於個人電腦版的戰鬥背景畫面是全黑的狀態，而超級任天堂版有非常美麗的背景處理。根據不同的原野地形，例如平原、沙漠、森林等，就會有不同的背景處理。而且即使是在同一個平原，在近處會有山或海，而遠處也可看到景色，非常立體生動。其他還有馬賽克處理的效果哦！



▲背景是全黑狀態



▲超級任天堂版中，不僅有背景描繪，還有幾種類型哦

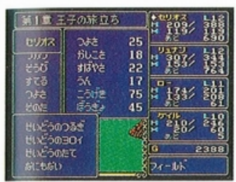
有關於屠龍記的遊戲系統

這款遊戲基本上是屬正統派RPG，不過，在內容上還是有許多嶄新的遊戲系統。現在，我們將就戰鬥、等級提升、自動戰鬥、魔法等4種主要系統，向各位做詳細的說明。

特別是自動戰鬥系統，在使用上非常便利，而且效果奇佳。

戰鬥系統上做了一些改變

戰鬥是用極受歡迎的指令選擇類型。不過，在過去的RPG中，團體全員的指令，必須要在一次之內選擇完畢，而這款遊戲可以針對角色各別選擇，因此，自己的團體和敵人的團體中，可以以「敏捷度」最高的角色，先進行攻擊行動。除此之外，當「敏捷度」低的角色在進行1次行動的時候，「敏捷度」高的角色，可能已經完成了兩次行動，效率非常好。



▲謝里歐斯是這個團體中，「敏捷度」最高的角色



▲謝里歐斯的先發攻擊。戰鬥是講求「敏捷度」

可以選擇等級提升系統

在這款遊戲中，可以選擇兩種等級提升系統。其中1種等級提升系統，是將所增加的數值，自動分配到每個狀況中。而另外一種方式就是自己可以自由地分配「強度」、「智慧度」、「敏捷度」、「運氣」等4種狀況的比例。在前項的方式，可以使角色的能力平衡發展，而後者可以依據自己的喜好，創造出「敏捷度」極高的角色。



◀依自己的喜好分配

可以做４種狀況的分配

強度	「強度」提升時，對敵的攻擊力也會提高。而且在等級提升時，HP也會提昇2倍。	敏捷度	當「敏捷度」提高時，角色可進行先制攻擊。而且，攻擊的次數也會增加！
智慧度	「智慧度」提高，等級提升時，這個角色的MP值，會提升至最高限度！	運氣	「運氣」提高時，遭受敵人攻擊的回避率也會提高，除此之外，對敵的命中率也提升！

自動戰鬥方式可輕鬆獲得經驗值

在一般的RPG中，隨著等級的提升，經驗值也會提升。不過，相信一定有人不喜歡這種方式。關於這點，特別設計了自動戰鬥方式。這時，電腦會自動進行戰鬥，玩家就像在看動畫一般，而且，還可輕易地獲得經驗值。只要善加設定的話，不僅可以回復角色的HP，而且，戰鬥時也可自動回復到一般方式。

除此之外，我們還可以針對各個角色，做不同的設定，這樣，更增加了遊戲的



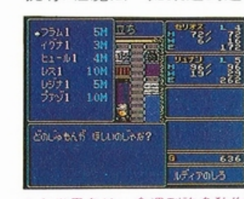
◀設定自動戰鬥方式時



▶輕鬆獲得經驗值

魔法屬於替換式，1人能有7種種類

在這款遊戲中，共有67種魔法。這些魔法除了一開始時，角色就擁有的魔法之外，其他的魔法都是在街道或村鎮時，從所遇到的人們那裡學習而來。當然，1位角色不可能同時持有67種魔法，每位角色，最多也只能擁有7種魔法。如果遇到適用的魔法時，可以從原來擁有的7種魔法，進行更換，這種做法也非常便利。



▲在世界各地，會遇到許多教你魔法的人



◀1人能持有7種魔法



▲可以更換不用的魔法



軟體篇

冒險的世界與登場人物介紹

使「屠龍記」的故事情節更富魅力，應該歸功於這個冒險世界以及充滿個性的角色。

而在開始進行遊戲以前，發生了一段悲劇。也造就了成為本遊戲的主人公謝里歐斯等六位角色。如果能夠了解這六位角色的出身背景，將使遊戲更為有趣。

伊色魯哈薩的五個國家

在這款遊戲的冒險世界，是發生在「依色魯哈薩」地區。這個地方是由大大小小的島嶼，大陸以及海洋所構成。是個自然資源豐富的地方。而這個世界中，共有凡雷、翁寧古、拉奴拉、梭魯迪斯、摩雷斯頓等5個國家。由於這些國家有豐富的天然資源，人民都過著和平快樂的日子。但有一天，在凡雷王國中，卻發生了…。



◀人們與自然共存的世界



▲這是「依色魯哈薩」世界的地圖。在這麼廣大的世界中，進行旅行



▲最初是從凡雷王國開始。

凡雷王國的悲劇

大約在「依色魯哈薩」的中央，由兩個小島所構成的凡雷王國，在賢明的阿斯耶魯國王的統治下，人民過著幸福快樂的日子。突然有一天晚上，怪獸大舉入侵首都魯迪亞。經過了短暫的混亂狀態，人們成功地趕走了怪獸，不過，也得知阿斯耶魯國王已被怪獸所殺害了。而繼承王位的謝里歐斯王子，當時只有6歲。於是在謝里歐斯到16歲之前，國家的政務由近身重臣阿古達姆代任。而王子在繼承王位之前，是住在沙斯艾島的「耶魯阿斯達村」遊戲一開始時，剛好是謝里歐斯王子將要滿十六歲的前兩個月，這時到底會發生什麼事，而阿古達姆到底隱藏了什麼秘密……。



▲主人公是15的謝里歐斯王子

Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
Fantasy Role-Playing



謝里歐斯　15歲。是這款遊戲的主人公。再過兩個月就是16歲，將要繼承王位。他是一位極富正義感的王子。

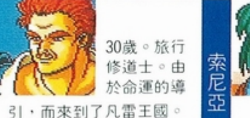
羅先生　22歲。住在克魯斯村。每天消遙自在。雖然有時候很迷糊，不過，他也會使用強力的魔法，是位好同伴。

蒂娜公主　索魯替斯王國的公主，頗受人民的歡迎。是謝里歐斯的未婚妻。必須要在遊戲運行時，才會遇到。





革魯　26歲。反對阿古達姆而在魯卡的礦山，接受強制勞動。他的專長是開鎖，不論是什麼樣的鎖，都可輕易打開。



留南　30歲。旅行修道士。由於命運的導引，而來到了凡雷王國。因為反對阿古達姆，而成為反抗軍的一員。

索尼亞　20歲。是反抗軍首領阿倫的孫女。會使用各種魔法，是位個性很強的女孩子。她愛上了謝里歐斯。

謝里歐斯與其同伴

在這裡將介紹謝里歐斯等六位角色。剛開始時，只有謝里歐斯1個人，經由旅行會不斷地遇上同伴，而最高限度。可以組成4人團體進行旅行。



第 1 章前半段的故事解說

在大致上了解了遊戲的系統與設定之後，現在開始要進入本編的故事了。

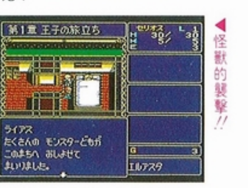
在悲劇的發生，經過了約十年的光陰，也就是謝里歐斯王子再2個月就要滿十六歲的時候，耶魯阿斯達村突然發生了事件，而使得和平的日子……。



◀這些同伴，要在哪裡才遇得到呢？

謝里歐斯王子的冒險之旅

在謝里歐斯繼承王位的兩個月前，他曾偷偷地離開耶魯阿斯達村，而受到萊阿斯老師的指責。第二天，怪獸突然襲擊而來。萊阿斯與村上的士兵，為了要讓謝里歐斯逃走，在完全沒有勝算的情況下，奮力抵抗，最後都壯烈犧牲了。謝里歐斯帶著悲傷的心情，離開了耶魯阿斯達村，而展開了冒險之旅。謝里歐斯將會面對什麼難關？又會有什麼樣的際遇呢？



◀怪獸的襲擊!!



▲隨意離開村鎮一事，受到老伯的責罵。而和平的日子……



▲平白無故犧牲，於事無補

通過海岬的洞窟，前往魯迪亞城

首先在謝里歐斯面前出現的是海岬的洞窟。謝里歐斯如果不通過這個洞窟，就無法到達第一個目的地一魯迪亞城。進入時，要將潛伏的貓頭鷹一一打倒，謹慎行動。而在洞窟中的處理方式與「伊蘇國」系列一樣，採用點處理，因此，可以很清楚地看到黑暗部份的細節。

通過洞窟之後，左邊所出現的就是卡魯迪亞城。當士兵聽到謝里歐斯的名字時，都露出了奇怪的表情……。



◀洞窟內是以點處理…



▶最後的……真奇怪

阿古達姆的叛變

於是城中的士兵，就帶謝里歐斯去見阿古達姆，而阿古達姆就將事實告訴了謝里歐斯。那就是十年前怪獸襲擊魯迪亞城一事，是由阿古達姆所指使，而且，還說阿斯耶魯國王，是由他親手殺害。

謝里歐斯在知道事情真相之後，就被阿古達姆關進牢房之中。

當然，如果要讓故事繼續發展下去的話，謝里歐斯必須要從牢房逃脫才行，而謝里歐斯要用什麼方式逃脫呢……？



▲阿古達姆果然是大壞蛋

遇到第一位同伴—留南

當謝里歐斯被關進牢房之後，過了一會兒，就出現了一名男子，將警備的士兵一一打倒，他就是留南，是屬於雷吉斯坦斯反抗軍的一員。而在謝里歐斯從牢房中逃脫之後，留南也成為謝里歐斯的同伴，也可說是第一位出現的同伴。



▲與留南的相遇，非常具有戲劇性。是最早遇到的同伴

目標是打倒阿古達姆!!

與留南成為朋友之後，謝里歐斯就被帶到反抗軍的根據地一克魯斯林。在那裡，謝里歐斯遇到了雷吉斯坦斯的首領阿倫。於是大家協議要救出貝魯卡礦山的強制勞工，並進而一舉向魯迪亞城進攻，打倒阿古達姆。這時，謝里歐斯在克魯斯林又遇到了第2位同伴一羅先生，團體的實力也越來越強了。現在，大伙兒應該準備前往貝魯卡礦山了……。



▲遇到反抗軍的首領阿倫。目標都是要打倒阿古達姆。



▲羅先生會使用很強的魔法



▲貝魯卡礦山頭目……

超新作 NEWS

勇者鬥惡龍・魔劍・正宗快打旋風Ⅱ・超級魂斗羅・創世降魔錄・銀河風暴・超幻彈珠台・辟邪除妖Ⅴ・PGA高爾夫・超級中國人世界・超攻合神・新世紀賽車・試管地球・3D橄欖球・亂馬½・F1大衝刺・摩訶摩訶・鈴木賽車・超級職棒・快打刑事

我們將在這個專欄中，為您介紹。標題雖已完成，卻還屬於開發階段，距發售日也還有段時間的軟體。在此！將慎重地發表一些未曾公開的情報！讓你掌握軟體動態！

『勇者鬥惡龍Ⅴ』的情報，終於到了公開的階段！

該用「終於」或「總算」來形容此時的感想呢？總之，日本國民1億數千萬人為之瘋狂痴愛，稱得上是電玩界的超級巨星的「勇者鬥惡龍Ⅴ─天空的花嫁」，到底會以何種風貌和世人見面呢？

腳本、堀井雄二、角色設定、鳥山明、音樂、杉山功一等，業界最頂尖的名人，共同合力製作「勇者鬥惡龍系列」。製作任天堂版「勇者鬥惡龍Ⅰ」～「勇者鬥惡龍Ⅳ」的主要成員，幾乎沒有任何變動，不過，這回「Ⅴ」的發售機種，已由任天堂改成超級任天堂機種了，這一點各位應該早有耳聞才是。這個主機所呈現出來的畫面和音樂，其品質之精良，絕對是以往機種所無法此擬的。而且這回在超級任天堂登場的「勇者鬥惡龍Ⅴ」，將以嶄新的故事登場。

那麼，「勇者鬥惡龍Ⅴ」到底是什麼地方不一樣了呢？

首先！就是「怪獸也加入團體中」。在前作「Ⅳ」第一章出現的「恢復史萊姆」將與NPC（非玩家角色）的LION組成隊伍。內容之精彩刺激，保證超乎大家的想像之外哦！



▲以前發表過的戰鬥畫面。背景的處理方式讓想起工作。

◀他是「勇者鬥惡龍Ⅴ」的主人公。背後的怪獸，將和主人公一起旅行!!

其他一些在「Ⅳ」登場的非怪獸角色巴將加入隊伍中，例第三章中的羅雷斯和史柯德、第四章中的歐林等的角色。但是，這些角色是無法按照自己的意思操作，隨意地行動的。他們在第五章時，是電腦以「AI」一人工智慧系統操作！

根據這個「AI」系統，電腦會發出簡單的命令，並且還能操作「勇者」以外的所有角色。而且這款遊戲指令共有8個，玩者所有的行動，幾乎都可以表現。雖然只有8個卻十分重要，絕對不可缺的東西。

這個「AI」系統，這次也已被導入此回要發售「勇者鬥惡龍Ⅴ」K中了。當然，它此比前作更富變化性，玩的動作也採用比「Ⅳ」更有看頭的連動畫面。總之，它是一款比前作更棒的智慧型作品。

當然，因人而異，或許也有人會覺得「使用AI的的戰鬥，總覺得不可靠…」。為了替這些人著想，在這次發售的「Ⅴ」中，在進行「AI」戰鬥時，玩家也能解除AI的命令權，自行下達指令，因此即使是使用「AI」的戰鬥中，也能對各各角色，個別發出命令。總而言之，在普通的戰鬥中，簡單使用「AI」的操作，但在對付頭目角色時，由於是採用個別指揮作戰的命令方式，使得遊戲過程中的戰鬥，各富於變化性與新意喔！

▶第一次出現乘坐泥巴團的戰士怪獸

▲一副呆得可愛的臉孔



▲從壺中出現壺妖的攻擊！？

▶開發中的怪獸。是飛龍系嗎？

可是，一切最令人在意的是它與前作的關係。雖然「Ⅰ」～「Ⅲ」的故事已結束，但應該和「Ⅳ」有些關係吧？

這部「勇者鬥惡龍Ⅴ」的副標是「天空的花嫁」而前作「Ⅳ」的最強裝備是「天空的～」。這2部作品的共通點「天空」・・！？

不要吃驚，其實這款作品「Ⅴ」的舞台設定是，前作「Ⅳ」經過數百年後的世界。…這樣的設定，即使天空的武器及防具，還有其他前作的祕寶和武器等，原封不改照舊登場，也不會奇怪。還有，採用相同的舞台，或許會留下一些村子及城堡等。總而言之，不論你有沒有玩過「Ⅳ」，都會讓你玩得十分的過癮！別錯過！



▶主人公的父親，和年幼的主人公一起周遊列國。聽說從前，曾治理過某個國家…

▶幼時的主人公。跟隨父親四處旅行

現在已被公關的角色，一共有4位。這個小個子的小男孩和與怪獸在一起的青年，是同一個人。這位英挺少年，就是這回故事的主人公。

還有，背上背著劍的男人是這位少年的父親。他與幼時的主人公一起到世界各地旅行。而且，從前似乎治理過某個國家。

然後是位少女。有關這位少女的事，目前尚不清楚。她會與主人公一起旅行？或是位敵人呢？至今仍是個猜不透的謎。至少與副標題「天空的花嫁」的新娘，絕對有很深的關連，這一點是絕對錯不了的。敬請慢慢期待揭曉吧！



▶謎樣的少女。與主人公一行人有何關連呢？

新公開登場的怪獸群

最後要介紹的是，加入這次團體中的怪獸有50種種類以上。而且，與前作「Ⅳ」不一樣！這些怪獸們，也會在戰鬥中依所得到的經驗值提升等級，並且在等級提昇後，能使用更為強勁的魔法及特殊攻擊。

另外，在「Ⅳ」的時候，主人公等人以外的角色裝備，從一開始就決定了，無法在中途進行變更。但是，在本款遊戲「Ⅴ」中，這些NPC角色的裝備，已能進行變更了。這一點連怪獸也不例外！強力的怪獸，得到武器及防具展開戰鬥，這些都是以前系列所沒有的情形。

也許販賣怪獸專用武器及防具的商店也會登場…。



◀怪獸們也有這樣的裝備，進行戰鬥!?



▶全身有紫色體毛的木槌怪獸



◀全身由泥所組成的怪獸



◀像鯨魚模樣的外形，是海中的大敵



▲出現在迷宮及塔中的敵人！？

RPG
發售日未定
艾尼克斯
價格未定

預告篇

劍與魔法所構成的動作型遊戲「魔劍」

在電玩遊樂場中，「魔劍」極受玩家的歡迎。而現在就要移植到超級任天堂版了。這裡還拿到超級任天堂版的畫面照片哦！

有一座巨大的塔，冥府突於遙遠的雲上，就在這座荒廢已久的塔中，魔王復活了。他打算要建造一個黑暗王國。

主人公一勇者阿郎，為了要打倒魔王，並破壞在塔最上層「幻魔宮」的「黑歐普」水晶，起而揭竿而起！

玩家操作著阿郎，潛入塔中並救出被幽禁的戰士們，最後再結合眾人的力量，向塔的最上層前進。但是，若要救出這些戰士，不僅要打倒來襲的怪獸，還必須要取得寶箱中的鑰匙。但是由於鑰匙的種類有許多種，如果拿到不合的鑰匙，就無法將門打開。

只要觸碰所救出的戰士們，就可組成隊伍。但是，只有一位戰士可以成為同伴，因此，要想再換同伴時，只需要觸摸其他角色就可了。還有，如果你有「鑽石戒指」這樣祕寶的話，將「蜥蜴怪人」或「盜賊」等敵人打倒時，他們也能成為同伴哦１

能夠成為同伴的戰士們，都各有各的等級，最高可以昇到等級8。當與等級高的戰士組成隊伍時，不僅可以不斷替換同樣職業的戰士之外，要是還有特殊的祕寶的話，還可以簡單地就將等級提升哦！

能夠成為同伴的戰士們，總共有8個種類的職業。「巨人」是使用類似迴旋鏢樣的斧頭。「忍者」會在地面、牆壁或是天花板間，來回跳躍，並多方向地投擲飛鏢。「亞瑪森乃絲」動作非常敏捷，並操作十字弓。「騎士」手中拿槍，攻擊力十足。「僧侶」使用非常準確的光彈以及防護壁，是對付思迪多系怪獸最有力的同伴。「魔術師」使用魔術追蹤飛彈。用操縱器的方向鈕，來控制飛彈的方向。「盜賊」使用威力強大的爆破彈，而且還有發現寶箱的能力。「蜥蜴人」是會投擲強力飛劍的怪獸。

畫面下方的魔術顯示儀，隨著時間的改變，標示會不斷地增加。比方說在勇者的時候，只有一半標示時可以進行2倍，全滿時可以進行3倍的攻擊力。但只有「僧侶」與「魔術師」這兩個種類，一定要在魔術顯示儀的指標，超過一半以上，才可進行攻擊，這點要特別注意。

除此之外，當發現寶箱或是將敵人打倒時所出現的祕寶，對遊戲的進行有很大的幫助，絕不可放過任何機會哦！

▶女戰士亞瑪森乃絲用十字弓





▲最初的頭目「基麥拉」頗為難纏。



▲與亞瑪森乃絲一起戰鬥的勇者



▲有這些同伴，就可放心了！



▼這也是同伴之一嗎？名利查得人



◀帶著巨人一起戰鬥

◀唯一的東洋忍者。對初學者而言，也可輕易操作



▼站在寶箱前的盜賊。能力很強

ACT
發售日未定
卡普空
價格未定

預告篇

「正宗快打旋風Ⅱ」電動版中極受歡迎的動作型遊戲

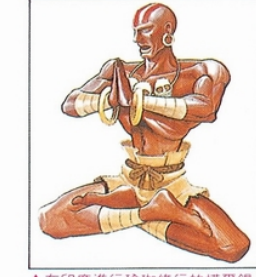
在電動版中的「正宗快打旋風ＩＩ」，受到了廣大玩家的歡迎。現在！超級任天堂版的「正宗快打旋風ＩＩ」即將推出，可惜還沒有任何的照片可供參考。

遊戲是以1對1的格鬥動作方式，玩家可以從春麗、龍、凱爾等8人中，任選一人為主角，進行戰鬥。而比賽方式是採3戰2勝利，當衆耗盡時，就表示失敗。

除此之外，技巧的種類非常富有變化，在基本技巧上，有拳打、踢腿方式，而各個角色還有特殊的技巧，像是「昇龍拳」或「波動拳」等必殺技。而這些技巧，都是用搖桿與按鈕，相互組合而成。在使用拳擊或踢腿的按鈕動作時，還有3種威力等級，當攻擊威力越強時，動作速度會越慢，這點要特別注意。

目前所說明的，即是根據電動版的設計，至於超級任天堂版而言，應該會做一些修改。不過，在家裡用電玩主機就可以玩「正宗快打旋風ＩＩ」的感覺，是相當令人興奮的事。而超級任天堂能做到什麼樣的程度，實在令人期待。





▲在印度進行瑜珈修行的塔爾錫



▲令人眼熟的海報插圖

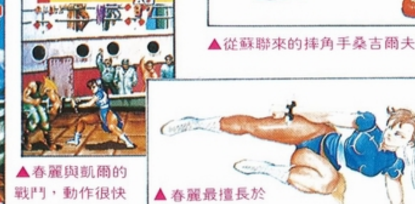
◀龍是這款遊戲的主人公。他的昇龍拳是天下一絕！

▲從蘇聯來的摔角手桑吉爾夫



▲龍的「波動拳」對肯的「波動拳」

▲春麗與凱爾的戰鬥，動作很快



▲春麗最擅長於腿功

8個不同角色

▶希望能成為真正的格鬥家，而不斷旅行的龍

◀龍的對手肯，與龍使用一樣的技巧

▶凱爾少校。為了替戰友報仇而不斷戰鬥



◀春麗一直在尋找身為毒品搜查官的父親

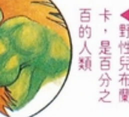
▶相撲選手本田。國籍是日本人





◀塔爾錫擅長瑜珈術。還會噴火哦！





▶來自蘇聯的桑基爾夫，摔角界名人

◀野性兒布蘭卡，是百分之百的人類

ACT
發售日未定
卡普空
價格未定

預告篇

柯拿米的第四弾名作！「超級魂斗羅」

在任天堂版中，曾經發售過「魂斗羅」與「超級魂斗羅」兩款作品。同樣的遊戲，也曾在GAME BOY出現。

而這款極受歡迎的動作型遊戲，這回就將要在超級任天堂版中發售了。遊戲是從以從橫向捲軸的畫面視點以及「超級魂斗羅」最新開發的上方俯視方式2種種類，交錯進行構成！

從上方俯視的畫面舞台，可依武器的方向進行攻擊，也可以固定攻擊方向而進行移動。除此之外，還可乘上在戰鬥途中所出現的戰車，進行戰鬥哦！

敵人角色與過去的系列一樣，是數量衆多的異形。不過，這些異形的造型設計也以前的作品更為詭異。

本遊戲可進行雙打。這樣就可以彼此合作，將敵人一一打倒而不斷前進，實在是款非常刺激的動作型遊戲。

◀追力十足的畫面與豪華的演出是主要賣點。要將異形一網打盡！



▲也可搖濫攻擊

◀舞台是以上方的俯視畫面處理



▲頭目是利用超級任天堂版的回轉、擴大縮小機能處理

ACT
預定92'年1月發售
柯拿米
價格未定

艾尼克斯的動作型RPG「創世降魔錄」

這款遊戲是由艾尼克斯製作的動作型RPG。主人公要將被惡魔奪去了生命，了無生機的大地，再度恢復以往的生意盎然，是一款神話色彩濃厚的遊戲。

其次，在主人公的周圍一直都圍繞著一顆小球。而這顆叫「靈魂」的小球，也就是這款遊戲的重點。除此之外，「靈魂」不僅會攻擊魔法，在迷宮中還會發出光線，照亮迷宮。

遊戲是從地圖上迷宮內的「魔物之巢」開始，主人公用劍以及魔法將出現的魔物一一打倒。只要打倒一定數量的魔物時，就不會再出現了。這時只要站在其上，就可進行封印的工作。封印之後的區域，就能將人或動物的靈魂解放出來，使村莊恢復生機。有時還可破壞牆壁出現新的道路，甚至還會出現新的「魔物之巢」。

只要將所有的「魔物之巢」封印之後，就可與魔王進行最後的決戰。

▲迷宮中。「靈魂」發出光線照亮了畫面



▶在迷宮中戰鬥。中央部份是魔物的巢。



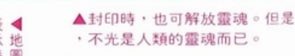
◀武器或防具都會明顯地表示出來



▶事件之一。從電梯到達新世界…

◀地圖的一部份。表示舞台。箭頭表示前進方向





▲封印時，也可解放靈魂。但是，不光是人類的靈魂而已。

ARPG
預定92'年1月發售
艾尼克斯
價格未定

2D與3D綜合運用了柯拿米的「銀河風暴」

「銀河風暴」與過去的射擊型遊戲，在設計上有極大的不同。在以往的射擊型遊戲中，必須要等級提升之後，才能選擇武器，而等級提升最好的方式，就是取得祕寶。但是，在這款遊戲中，卻完全不同，在遊戲開始時，就可事先選擇武器哦！

而受創程度的設計上也不一樣，當受到敵人攻擊時，自機所裝著的兵器群就失去效用。而當裝備在自機所有的特殊兵器失去效用時，就表示失敗。

在這款遊戲中有個最大的賣點，那就是舞台中，融合了2D與3D的畫面，使遊戲的感覺，更具特色。

在2D舞台時，是採橫捲軸方式處理，但是在畫面上卻非常地細緻美麗。而在3D畫面時，是由下方往上直至深處的處理方式，在背景上是採取2重捲抽畫面，而這樣的表現，大概只有超級任天堂版才有可能辦到，因此，在畫面的表現上，非常活潑生動。有臨場感！

在水或菌類的行星、熔岩和火的行星，是屬於2D舞台，而都市行星等，是屬於3D舞台。而整齣遊戲共由6個舞台所構成，而自機就要獨自通過各個難關。

在目前的射擊型遊戲中，都是以威力提升方式為主。因此，在遊戲時只要儘可能地提升威力或是取得有利的祕寶，就能有很大的勝算。而「銀河風暴」排除了這些設計，使遊戲能進行更為多采多姿的攻擊。這些都是前所未有的體驗哦。

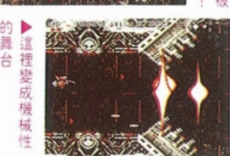
◀從遊戲內容可以感覺到豪華的程度



▲3D舞台中，會出現大角色



▶在這裡可以選擇自己的武器



◀裝備強力武器時被擊倒時，損失慘重！



▶這裡變成機械性的舞台

◀砲彈在地平線處消失，真棒！

STG
預定92'年2月發售
柯拿米
價格未定

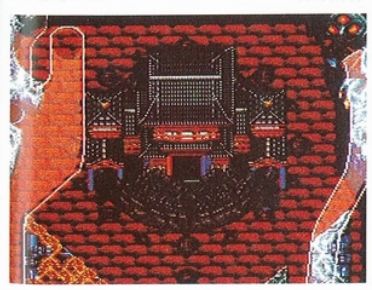
出現鬼？蛇？盡在那克沙特的「超幻彈珠台」

軟體廠商那克沙特曾經開發出許多有名的遊戲。而現在那克沙特又將推出超級任天堂版的第一彈「超級彈珠台」遊戲。

在這款遊戲中，是以東洋風味為設計內容，也就是「魑魅魍魎」的氣氛。在遊戲中，將會出現鬼或是蛇之類的設計。

這款遊戲的設計理念，將沿襲PCE版的方式。會安排許多陷阱。而且，只要將球直接擊特定的地方的話，會出現像城堡一樣的畫面。像這種設計，是前所未有的。

除此之外，那克沙特公司，現在似乎正在對外公開徵求名字。如果有好的點子，不要忘了參加哦！或許因此被採用時，以後在遊戲結束時，或許還會出現您的大名哦？



▲當球打某個地方多次時，從某些地方會出現…



▲從蛋中飛出鳥

▶東洋味很濃的畫面。好像有鬼的存在

◀有許多陷阱

ETC
發售日未定
那克沙特
價格未定

預告篇

3D迷宮的創始RPG
亞斯基加入超任的第1彈「辟邪除妖V」

繼個人電腦版與任天堂版發售之後，「辟邪除妖」將以3DRPG方式上市了。在個人電腦版中，除了怪獸之外，其他的畫面幾乎都是以簡單的線條所構成，而在任天堂版中，可以看到壁上的顏色，在畫面處理上又更進一步。

現在，與過去系統有極大不同的超級任天堂，又將推出「辟邪除妖」系列的第5彈。

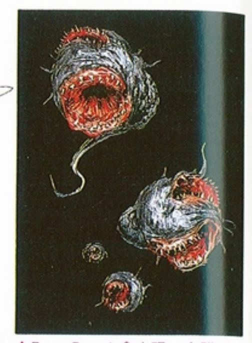
到目前為止的「辟邪除妖」系列，在第4代以後的角色，只能用魔法對敵攻擊，其他的攻擊方式，一概無法使用。而在「V」中，使用了「武器的射程距離」的嶄新概念。武器種類分為接近戰用、中距離用以及遠距離用三種。不過，當出現大量敵人時，有時也會發生武器所無法攻擊的特殊情形。

在任天堂版「IV」中加入了26種新的咒文。在這些咒文裡面，也有召喚精靈的咒文哦！

除此之外，忍者或盜賊還可以將自己隱藏起來，對敵人以奇襲的方式攻擊。

在迷宮裡，會遇到許多人，也可以從中獲得許多重要的情報消息而且事件的種類也增加了許多，因此，在「辟邪除妖V」中，將比以往的系列，更富有變化哦！

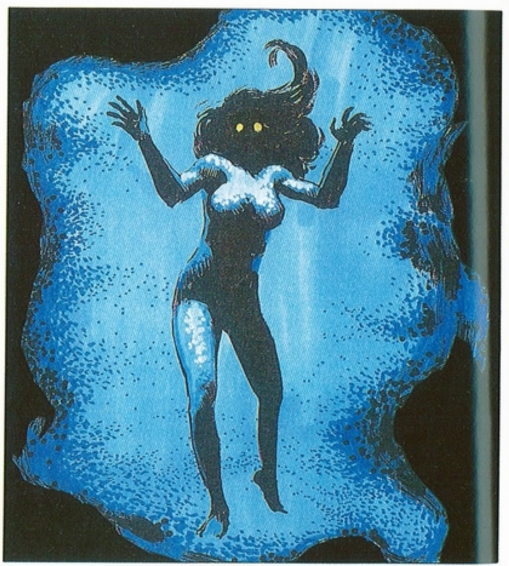

▲迷宮之一


▲Fay Amazon。真不想和她戰鬥

▲Bon Bon！會出現一大群!!


◀新怪獸NIGHT LOCUST


◀DOOM TOAD。死亡蟾蜍


▲在過去的系列中也曾出現過。飽受能源枯竭之苦的吸血鬼女性版；到底是？


▲BLACK BLADE。很強的樣子

◀MAGIC LLAMA。會使用魔法攻擊而來。

RPG
發售日未定
亞斯基
價格未定

鳥聲啾啾，白雲悠悠的「PGA高爾夫」

在海外的個人電腦版或MD版中，極受歡迎的這款「PGA高爾夫」，將在超級任天堂版中登場。

在這款遊戲中，最多可以以4個人一起進行遊戲。而遊戲規則也與比照實際的比賽，採淘汰制。相信只要玩過一次，就可很快地了解遊戲的重點。

首先是視點的變更。打球的方向，是朝前方進行，不過也可以切換畫面，看到球以有孤度的方式飛去。除此之外，畫面是以立體的方式處理，這樣場地上的凹凸情形，就可一目瞭然。

其他還有一些細緻的地方必須要注意，像是在球場上所吹的風，隨時會有變化影響，這時從流雲遊走的方向就可看到，當然在風力的強度上也要特別注意，這對比賽有非常大的影響。如果不考慮這些因素，那就絕稱不上是一位高明的高爾夫球選手了。

還有在比賽時，將可隨處清晰地聽到鳥鳴聲，就猶如置身於大自然的環境中，氣氛非常愉快哦！


◀好球！

重播畫面

在這款遊戲中的最大賣點，應該算是動作重播的設計了。這樣不僅可以忠實地再現自己的演出，也可從檢討自己的缺失。再現之後，畫面還會自動切換回來哦！有時當你在進行瞬間再現時，看到自己高超的球技，也許會發現「原來自己是天才！」也說不定哦！這種感覺，實在是夠爽！


◀MD美國版畫面

▲以擴大、縮小、回轉方式進行解說

▲用回轉效果來看果嶺的情形。

SPG
發售日未定
想像力
價格未定

文明腦公司所開發的「超級中國人」世界

相信大家一聽到文明腦，就馬上會聯想到「超級中國人世界」系列遊戲。現在「超級中國人世界」也將在超級任天堂版中登場了。當然主人公還是傑克與龍這對黃金搭檔。

有一天，巴吉博士率領了宇宙艦隊，以「和平使節團」的身份，來做親善的任務，進駐地球。

不過，在這個時候，「超級中國人世界」裡，卻也陸續地發生了許多怪事。

這時傑克與龍為了要查明這些事件的真相，而展開了冒險之旅……。

在遊戲的基本系統上，與前作的系統大致相同。但是，在乘坐工具上，卻做了一些改變，在內容設計上，也有了突破。

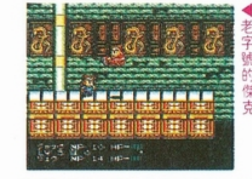
而在這款遊戲中，最有看頭的地方應該是傑克與龍的合體技巧。只要掌握時機，進行合體時，不僅威力會提升，也能使敵人造成極大的創傷，所以一定要善加利用這種技巧。另外，在「超級中國人世界」中，發動了文明腦設計的所有菁英角色，玩家們鐵定不能錯過哦！


◀序幕的畫面之1。可以擴大、縮小

▶像石獅般的怪獸。是場戰

◀謝拉莎特公主。其他還有許多角色…


▲這是傑克與龍的冒險世界


◀老字號的傑克


▲在雲上的軍隊，看起來很強

A・RPG
預定91'年12月
文明腦
價格未定

在動畫界中非常有名的機器人，現在已在動作型遊戲「超攻合神」中出現了



在電視動畫中，非常有名的「機動戰士」角色設定加齋初先生與「冥王計畫」的角色設定森木靖泰先生，他們兩人這次也負責這款遊戲的角色設計哦！而故事是由曾經製作過「藍寶石之謎」的加那克斯所負責。由此可知，這款「超攻合神」遊戲，動員了動畫界一流的人才，共同製作而成，相信一定不會讓各位玩者失望才是。

遊戲是以橫方向所構成。玩者必須要操作用火球所開發的沙羅曼蛇、海球所開發的亞魯賽迪斯以及用火球所開發的雷歐巴魯多等三個機器人來進行戰鬥。

此外，這款遊戲的主角「超攻合神」，要用什麼方式？在什麼地方登場？到目前為止還是祕寶哦……！

當初這款遊戲本來是預定在今年12月發售上市，但由於某些因素，而延到明年3月，目前，全體工作人員正在努力開發中！



▲能使用強力火彈武器—沙羅曼蛇的裝置威力十分驚人

◀在荒廢的都市中戰鬥。獸型的「雷歐巴魯多」機器人



▼「沙羅曼蛇」。在森林中

▲「亞魯賽迪斯」是魔法師嗎？

ACT
預定92'年3月發售
阿斯米克
價格未定

在PCE版中最受歡迎的軟體，「超級夢幻戰士」將在SFC登場

日本通訊網路原先是開發CD-ROM用軟體而在PCE中發售上市的專門廠商，現在又完成了「超級夢幻戰士」，這款遊戲軟體將在超級任天堂中登場了。

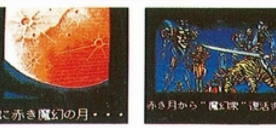
這款遊戲到目前為止，已在各種主機上開發「I」～「IV」了，而這回超級任天堂版的遊戲是「超級夢幻戰士IV」。這款遊戲與「III」最大不同之處，就是由主人公由原來的優子，換成蕾娜。

在PCE版的「IV」中，共有3位角色，並且能夠相互交換。但在超級任天堂版中，從頭到尾只有蕾娜一位角色。玩家就不用三心二意了。

當然，在舞台與舞台之間，都會出現大家所熟悉的視覺效果畫面，使遊戲的氣氛，升到最高點。



◀高舉夢幻之劍的優子。周圍散發光芒非常過癮。







▲序幕中的連續畫面。頭目加魯吉亞的陰笑，看來很詭異

◀標題畫面。不過尚在開發中

◀與已成為女神的優子再度相會



◀與頭目進行戰鬥前的警告畫面





◀頭目登場的瞬間，以馬賽克處理

ACT
預定92'年3月
日本通訊網路
價格未定

動作真實自然的「波斯王子」

已在超級任天堂版推出第1彈「亂馬½」的NCS已決定第2彈將推出「波斯王子」了，這款遊戲原先是由美國Broderbound所製作而成，後來移植到許多機種上，都受到了極大的迴響。

遊戲的主要內容是在描述惡徒綁架了公主，主人公必須要在一定的時間之內，進入宮殿將公主救出。

由於宮殿內的設計，猶如迷宮一般，主人公有時要開門，或是打開通路，才能繼續前進。

當然，主人公在前進的時候，會遇到像洞穴，荊棘山等陷阱，阻礙主人公的前進。這時，就必須要用跳躍或奔跑的方式，才能避開而繼續前進。

由於主人公的動作設計，使用了大容量的資料，因此，動作表現與「真人」一樣，非常真實自然。當遭遇到敵人時，當然就會用劍與之對抗，不過，戰鬥方式充滿了中世紀的西洋劍決鬥時的氣氛。

遊戲總共由10個舞台所構成，只要到達出口，就算過關而進入下一個舞台。不過，一定要注意時間限制哦！整個遊戲的時間，是以1小時為限，一定要在時間內救出公主哦！



▶跑步時可以縮短時間，但有時停不下來



◀從這裡進入下個舞台



▶遇到敵人時，當然就要進行戰鬥，不過，並不一定要將之打倒



▼只要攀上板了，就可向上或向下攀爬移動

▲只要間隙不要太大，就可跳躍過去。如果掉下去，就會受創哦

ACT
發售日未定
NCS
價格未定

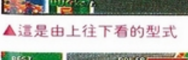
極受歡迎的近未來「新世紀賽車」

塔卡拉原先是製造玩具的公司，現在，完成了超級任天堂版的第1彈遊戲，那就是「新世紀賽車」，光從名稱就可知道，這是一款近未來的賽車遊戲。

在遊戲中，共由兩種模式構成。其一就是「世界賽車模式」，玩家可以從8部車輛中進行選擇。然後參加10場世界賽車比賽。而另一種模式是本款遊戲最吸引人的地方，那就是「熱血賽車模式」。玩家必須從國內的預選賽開始，然後進級日本車賽，最後要向世界冠軍車賽挑戰。而且，在這個模式中，玩家將會碰到許多事件，還有許多插曲以補助車賽哦！

遊戲是以從上方往下看的畫面呈現，這種設計可以很清楚地了解跑道的狀態，操作上也比較容易！





▲這是由上往下看的型式

◀當然不是單車計時賽，會出現許多敵手哦



▲跑道不光是只有直道

▼標題畫面。看起來簡單明瞭



◀也會設計許多突發事件，使遊戲的內容更為豐富刺激哦



▼主角是一位少年。令動畫喜好者大呼過癮



SPG
預定92'年3月發售
塔卡拉
價格未定

預告篇

預告篇

自然很容易遭到破壞？哪裡才適合居住呢？改善環境的模擬型軟體「試管地球」

從任天堂版到超級任天堂版中，「試管城市」的發售，曾經引起了極大的震撼。在「試管城市」中，可以建造自己所喜歡的城市，是這種遊戲的魅力所在。

而「試管城市」的原作者布朗先生，這回又以行星為題材，而開發出一款名為「試管地球」的遊戲。

這款遊戲與前作「試管城市」，在製作上有許多共通點，不過，在基本上玩家還是要加以區別才好。在遊戲中，也有不斷地出現生物學或地質學等艱深用語，當然在遊戲中也會做說明，這些專有名詞的意義，雖然如此，相信還有許多人無法完全理解，不過，只要玩過這款遊戲之後，一定會被其中所蘊涵的魅力吸引！

星球的誕生過程簡單地說就是匯集浮游在宇宙空間的塵埃與元素，慢慢地聚起來而成的。

當星球形成時

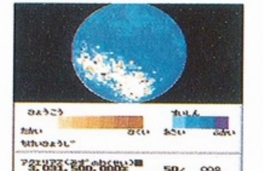
隨著環境的變化，就會產生某種生物的文明生態，這也是第一個目的。這與「試管城市」的巨大都市相比之下，規模更為廣闊真實。而在本款遊戲中，還依目的而細分了「腳本模式」，這樣就可使玩家了解到，要怎麼樣才能使星球的環境變好？生命是如何形成？……等進化的過程。

除此之外，「試管地球」也與「試管城市」的萊特博士一樣，會出現一位造物主的角色。如有遇到什麼問題時，就可與之交談，他會提供許多有用的意見哦！像這種設計，甚至連初學者或是年齡層較低的人，也可樂在其中。


▲MAGIC公司的布朗先生。後方的畫面就是「試管地球」



▶序幕是地球的歷史


▲首先會出現整個星球的地形。會像地球儀一樣地旋轉

昆虫が誕生しました。
は虫類が誕生しました。
鳥類が誕生しました。
ほ乳類が誕生しました。

◀生命是由像細菌等的單細胞生物，漸漸進化成高等生物

▶凱爾先生的意見

◀知道生物的狀態

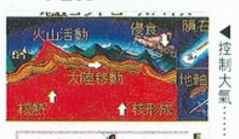
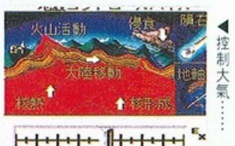
這款「試管地球」遊戲，是依據傑姆斯・拉布洛克所提倡的「造物主理論」所製作而成。

在這理論中，描述了地球的進化過程。由於大氣、大地、海洋的相互作用進化，以及自然淘汰的原理，使生物不斷地進化。其次，一些外在的物理條件、化學條件等要素，是構成生物生命延續的原因。

也就是說，生物本身與環境交互影響，如果任何一方失去平衡，而無法掌握時，生物將面臨死亡的命運。

「造物者理論」

但是這個理論並非是絕對正確的，有些科學家並不贊成這種說法。因為這個理論是屬於目的論，也就是說在提出這個理論時，已經預設了立場，因為大自然的環境還有許多未知的變因，而這些變因的作用到現在都還不清楚。無論怎麼說，現在地球的環境，已經漸受破壞，生物的生存也漸受威脅，「造物主理論」或許值得大家警覺！

◀控制大氣……

SLG
預定91'年12月發售
想像者
¥9800

在日本最受歡迎的運動是棒球，而在美國最熱門的運動則是橄欖球，俗稱美式足球。

特別是被稱為最後決賽的「超級杯」是會引起全國的大騷動的大盛會，由此可以想像美國人熱中橄欖球的程度。

這次想像者所製作的「3D橄欖球」是根據SEGA在海外所發售的MD Genesis版，也就是ELECTRONIC ARTS所開發的「約翰・馬丁橄欖球」為設計基本架構。在這款遊戲中的約翰・馬丁是一位美國橄欖球界，是位家喻戶曉的人物。

這款遊戲本身，也是由約翰・馬丁先生監製而成。

由於約翰・馬丁先生並非選手，也不是球場經理，他的工作是在球賽時監看分析，因此，對於選手的細微動作或是隊形排列等方面，都有獨到而深入的見解，這也是本款遊戲時設計特色。

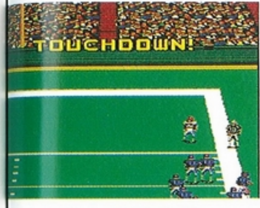
出現在這款遊戲中的球隊，幾乎都是NFl的加盟隊伍，選手也都是採用真實的人名，相信這樣的設計，一定會使橄欖球迷興奮不已。

除此之外，在比賽時還可以選擇天候，在自己所希望的條件下，進行比賽哦！

遊戲模式共分為regular season ,play season,play off以及sudden等4種類型，除此之外，在play off賽中，經過淘汰，最後會剩下兩支球隊進入總決賽，也就是爭奪「超級杯冠軍的榮銜」。

把美國有名的橄欖球選手「約翰・馬丁」納入而製作的橄欖球遊戲「3D橄欖球」

「3D橄欖球」是款刺激又生動的運動遊戲型，各位玩家絕不可錯過哦！



▲得分！大家都好高興！

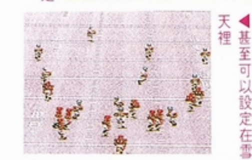
▼攻擊時的隊形戰術

▲選擇傳球的隊友

▶重設畫面。可以變更極小的設定


◀與隊員保持良好默契


▶在決賽賽程中，是以抽籤方式決定


◀甚至可以設定在雪天裡

SPG
發售日未定
想像者
¥7800

男？女？魅力滿點的動作遊戲 NCS第1彈「亂馬½」

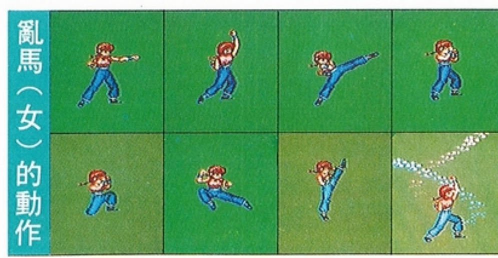
「亂馬½」的原作者是漫畫界中非常有名的高橋留美子小姐。現在，將在超級任天堂版中出現，這也是NCS所推出的第1彈哦！

這款超級任天堂版的遊戲，與同公司所上市的PCE版「亂馬½」，在設計上有些不同，採用了1對1的格鬥動作方式來呈現哦！

遊戲共有兩種模式，與電腦作戰時，玩者可以自由選擇男或女亂馬，只要能勝過6位登場的角色，就算過關。還有一種是兩人對戰方式，和朋友可以自相選擇喜歡的角色，進行戰鬥。

遊戲中的每位角色，都有各自的必殺技。比方說「亂馬」有「火中天津甘栗拳」有「泡攻擊」等，變化十足。

除此之外，在視覺效果上也很棒，就連打累的時候，也設計了休息的畫面，實在夠帥！




◀視覺畫面之一。什麼地方會出現呢？

▶也出現了一位叫珊璞的中國女孩子

ACT
發售日未定
NCS
¥8000

預告篇

所有車隊與賽車手都採用F1的真正資料！「F1大衝刺」

在日本引起極大騷動的「GRAND PRIV」大賽車。最後一場在澳洲的賽程也結束了。今年度的賽車比賽到此已告一個段落了。

由於中嶋悟選手將在今年退出車壇，在明年的比賽中，將再也見不到中嶋悟的比賽英姿，實在令人婉惜。

現在在日本的電玩遊戲界中，目前正吹起了F1賽車的流行風。由中嶋悟以及鈴木亞久里等選手所監修的賽車遊戲，陸續地推出。而其中的代表作，應該是這款「F1大衝刺」了。這款遊戲不光是有賽車選手的參與，而且還由富士電視台以及剛剛加入超級任天堂開發行列的影視系統共同製作而成。所有的車隊與選手，都採用真實的資料，這是喜歡F1賽車的人，應該是件令人興奮的事。

遊戲進行時，在同一條跑道上，你可能會與賽那、蒙謝魯、中嶋悟等選手，一起競賽，這種感覺，實在太帥了。

這款遊戲的系統，是根據同公司所開發的電動版遊戲「超級方程式賽車的系統」改良而來的。都是採用由上往下看的畫面處理。這種設計不僅可以讓玩者清楚地看到跑道中的車輛，而且還可知道「前方的車輛是由○○○所駕駛」，實在很過癮。

除此之外，當你在操縱方向盤時，跑道會以方向盤相反的方向作用，這樣不僅可以確切地掌握狀況，在操作上也更為簡單。

這款遊戲共有「FREE RUN」與「WORLP GP」等2種模式，在「FREE RUN」模式時，是以時間限制方式來進行比賽。而在「WORLD GP」模式時，可以選擇自己所喜歡的車隊與選手，進行16場世界級車賽，以取得世界冠軍。對於喜歡賽車的朋友們，「F1大衝刺」絕不可放過哦！



▲這位是前些日子，在日本比賽的蒙謝魯選手



▶整備員更換輪胎的畫面。這時候一定要動作迅速，爭取時間

◀序幕的畫面。在這裡將會介紹每個車隊的背景資料！



▲比賽前的車輛準備畫面

▲遊戲畫面。畫面上只有一輛車！沒有其他的車輛出現。在實際比賽時，應該會更激烈些！

▲說是移動車輛，還不如說是移動跑道！？

實際的車手



▶被稱為「世界最快的男人」，艾魯頓・賽那選手



◀今年不太順利。不過明年將…。法拉利的亞蘭・普羅斯多選手



▶狂野的駕駛技術，但速度很快。明年應該會拿到冠軍。蒙謝魯選手



▶那魯松・比傑選手。在路況差時，也能表現的很好





▶大家所熟悉的中嶋悟選手。據說將要在今年退出賽車壇



◀日本唯一的F1賽車手，鈴木亞久里選手。明年要更加努力才成。

SPG
91′年12月30日
影視系統
¥9700

西克瑪的第1彈！相原公次擔任「摩訶摩訶」的角色設定

西克瑪公司參加超級任天堂行列的第1彈RPG遊戲。角色設定是由以「公次苑」等作品成名的漫畫家相原公次所擔任。當然，這些角色也具有相原先生獨特的喜感。比方說，敵人角色中的「透明人類」。他們有男有女，但畫面上卻看不見他們！換句話說，就是沒有角色的插圖。

這回將公開遊戲中主要角色的圖片。至於到底是款什麼樣的遊戲，目前尚不得而知，但感覺起來，它將會是一部異想天開，令人受不了的作品。

遊戲由一個遭到異變的平凡家庭揭開故事序幕。重覆著相見、戀愛、離別及友情的一群同伴，出發展開冒險之旅。

「任性團」是使這個平凡家庭遭受異變的禍首。他們到底是誰呢？主人公一行人，跨過時空，展開冒險的旅途。

摩訶摩訶

◀▲主人公與其女友？兩人是主要角色



▶雖然知道是我方伙伴，但並不知道他到底是什麼人。看起來有點陰沈

◀特殊角色。名字不曉得，但由其姿態看起來，像隻蜜蜂？

▶裸露的心臟!!

RPG
發售日未定
西克瑪
價格未定

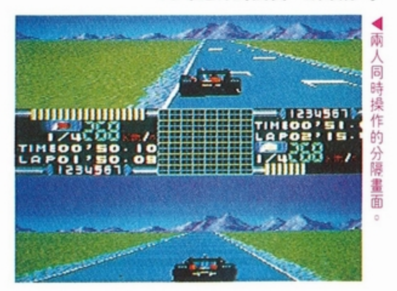
鈴木亞久里的F1賽車遊戲「鈴木賽車」

由於機械的緣故，F1賽車手鈴木亞久里在本期的表現，不如預想中的活躍。現在這位亞久里提供構想親自編製一款F1賽車遊戲，那就是本遊戲鈴木亞久里的「鈴木賽車」。

畫面是採用3D的畫面，從後面看賽程的畫面，另外，本款遊戲並非只是單純的比賽駕駛技巧而已，它與實際的賽車一樣，對於車子的性能設定，必須考慮配合賽程及天氣。而且能夠兩人同時進行對抗賽，所以你可以和朋友一起展開競技。

不愧是由現役F1賽車手監製的作品，所採用的賽程及賽車的流程都非常地逼真寫實，令人有如置身現場的感受。還有在比賽中，也能聽到鈴木亞久里的忠告建議，如果能好好地參考一下他的意見，相信能使你的賽車過程跑得更為順利。

日本F1首席賽車手中嶋悟選手，已經引退了，今後就看亞久里的表現了！



◀兩人同時操作的分隔畫面。



▲能夠做微細的設定



▶亞久里選手的建議



▲希望明年繼續努力

SPG
發售日未定
邏輯軟體
價格未定

舉世名作「超級職棒」，將以超級任天堂版發售上市!!

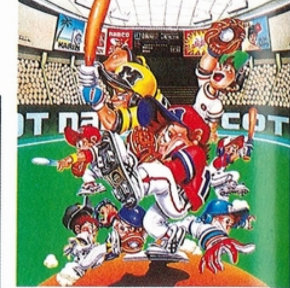
拿姆科的超級任天堂第2彈是大家期待中的運動遊戲，而且是棒球遊戲的元祖「職業棒球」的程式改良加強作品。

遊戲的基本與目前任天堂版發售的系列一樣。當然，更有效地運用了超級任天堂的機能，成為一款能使用美麗的擴大。縮小畫面機能的作品。

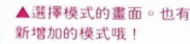
另外也增加了許多各式各樣的遊戲模式。其中還有以前系列中未曾出現過的「選拔」模式。這個模式從幾百位選手之中，進行選擇。還有，在「明星總演出」模式的時候，所有選手都會穿上自己球隊的制服，顯得神采奕奕！以及一些細心的小地方，都令人嘆為觀止！



▲選擇模式的畫面。也有新增加的模式哦！



▲由大家熟悉的插畫家所繪的作品！





◀普通的遊戲畫面，比任天堂版來得漂亮動人。



◀明星隊的出場鏡頭

SPG
預定'92年3月
拿姆科
價格未定

遊戲—「快打刑事」—能夠兩人同時操作的格鬥

可以兩人同時進行遊戲的格鬥動作型遊戲。

在未來新芝加哥州這個地方，由於迷幻藥的氾濫而成為罪惡的溫床。暗中販賣這種迷幻藥的格鬥家金塔克率領的犯罪組織來卡魯，綁架了知道真相的女記者茱莉亞！茱莉亞的哥哥・州警察・諾德與前輩比魯多，為了營救茱莉亞，兩人聯手展開快速除奸的行動…。

遊戲以6個舞台構成。玩家可選擇拳法高手，動作敏捷的諾德或是使用摔角技的比魯多，來進行遊戲。拳擊與踢功是兩人的基本攻擊。當遭受敵人攻擊時，可以儲存的「憤怒威力」，而使攻擊力增加，在陷入危機的時候不妨用此招發揮力量。

還有，當兩人同時進行遊戲時，可以自由設定是否可對彼此的角色，進行攻擊。在其他的模式中，也能夠彼此進行對戰。場面也是愈來愈火爆刺激　！



▲這是摔角技，比魯多的威力爆彈炸裂！



▲施展跳躍，避開敵人的攻擊…



▶有拳法家架勢的諾德，施展飛踢功夫



◀在擦大樓窗戶用的鞦架上展開攻防



▶在屋頂上與豎起中指的頭目！

ACT
預定'９２年３月
傑力可
價格未定

神貓請馬上醒來！
除你之外別無選擇了！

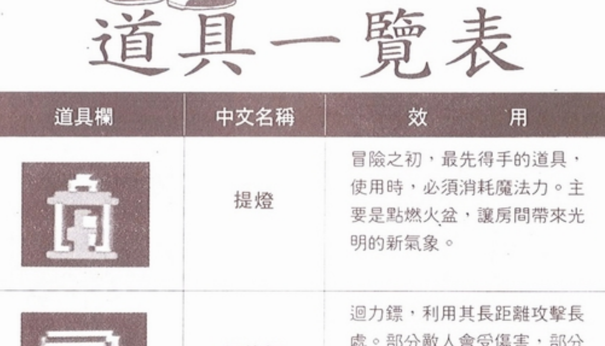
新薩爾達傳說
肥肥貓英雄救美記

在遊戲之前，所顯示的螢幕，只要按下開始鈕，畫面自動會轉換。在player select時，利用妖精來選擇遊戲的記憶檔，1～3任君選擇，緊接再輸上貴寶號的名字，那遊戲即可開始進行。

コピーモード的用法—當本身有一個遊戲存檔時，利用這拷貝的指令，將要重複記檔先選定，再調動別檔即可完成。killモード—認為紀錄實在不夠精彩，或是在不該犧牲時做錯事，那只有忍痛犧牲；想玩遊戲時也可殺一殺檔案，那就需指行這個指令。



道具一覽表

道具欄	中文名稱	效　用
	提燈	冒險之初，最先得手的道具，使用時，必須消耗魔法力。主要是點燃火盆，讓房間帶來光明的新氣象。
	迴旋鏢	迴力鏢，利用其長距離攻擊長處。部分敵人會受傷害，部分敵人會被定身；另外可取錢幣和抓妖精、小心補充血氣。
	炸彈	利用爆炸的周圍爆風，會讓四周敵人受傷，本身被掃到亦會受傷。放置2秒後才會爆炸，一次放兩個；可舉起炸彈投擲。

控制器之使用法

- 紀錄和遊戲結束
- 道具使用
- 人物移動、選擇道具
- 道具欄的切換
- 地圖切換
- 揮劍、按久運氣
- ・舉物投物
- ・加速奔跑
- ・打開寶箱
- ・拉、推東西
- ・談話
- ・讀字
- ・游泳

序幕…

在古老的海拉魯世界裡，是由力、勇氣、智慧3位天神所創造。當生命和秩序在海拉魯形成之後。諸神留下了象徵自己力量的黃金聖之角〝TRI FORCE〞及具有力量、勇氣和智慧的3枚徽章，而這些神跡則交由海拉魯能繼承這種力量的人出現，繼續使海拉魯繁榮與和平。

一度邪惡之王・加諾曾獲得了〝TRI FORCE〞的力量而侵襲海拉魯，但在海拉魯王的7位賢者與騎士團結合力下，加諾在那場淒慘壯烈的戰鬥中，終於被封印住且含恨歸西。

封印戰爭後的數百年，海拉魯異變突起，原因不明的災難在亞古尼姆奇幻法術拯救下，人民得以繼續活存。被委託治理海拉魯的法師亞古尼姆真的是救世主嗎？某日夜裡海拉魯大雨滂沱下，亞古尼姆悄悄的出現在神殿之前，而薩爾達公主則……。

雨，你怎落不停？

天快亮時，雨似乎有轉大的趨勢，昨晚肥肥貓雙眼未閉。原因是啥？

道具欄	中文名稱	效　　用
	空罐	一共有四個之多，可裝生命水、魔法水和生命魔法水。為了長途旅行，必須早早裝備。
	魔法書	海拉魯古代民族殘留石碑，上所記之古文字，利用本書再加入解讀即可得到意想不到的效果。
	弓箭	在神殿最先拿到的強力武器，必須有箭數的補充，才可使用弓箭攻擊；最後要使用銀之弓箭，封閉魔王。
	魔菇	擁有不思議的香味，是製作魔法粉的材料。藏在森林之中，只要去林間一趟，輕鬆就可摘到手。
	魔法粉	撒在草上，會起不可思議的化學反應。還有在特殊的地點。一經使用，便可使魔法力增為2倍。
	魔鏡	要從黑暗世界回到光明世界。只要使用這面鏡子，這可使用在光明面無法到達的地方，在迷宮中使用可自動達出口。
	魔法槌	路上有木樁的障礙，一用即可壓平。迷宮之中可敲土鼠，即可自由通行，最重要是攻擊烏龜的利器。
	魔法披風	只要穿上了這件披風，立即讓主角消失於無蹤，只有留下黑色的影子，並且不會受到任何傷害。

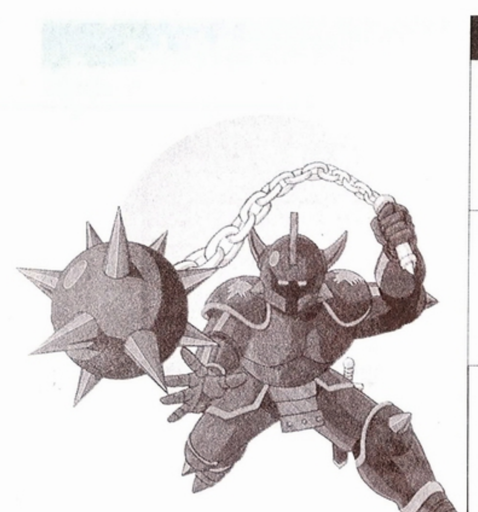
原來是說好和他去PC桑家包水餃的薩爾達公主放他鴿子。站在海拉魯城門旁樹蔭下的肥肥貓，眼睛都望得凸了出來，而小妮子薩爾達公主卻芳蹤不見！

11點半時陳總編太太好心下了盤水餃想給肥肥貓壓壓飢火，可是肥肥貓卻甩也不甩的蹲在牆腳看螞蟻示威遊行。窗外時而雷聲大作，而雨又下得很急。薩爾達公主又跑到那鬼混？多情的肥肥貓迷迷糊糊的睡著了……。

一起來呀死貓！我被捉到城中的地下牢啦！再不來我就要〝掛〞啦～。剛醒過來的肥肥貓正在發呆時，且見陳總編手拿盾牌和短劍直往門外衝去，束手無策的肥肥貓也慌慌張張的追了上去。才走到樓下，肥肥貓就發現事情不太對勁，原來摩托車鑰匙擱在房間裡，來回上下這麼一個折騰，陳總編早不見人影了。

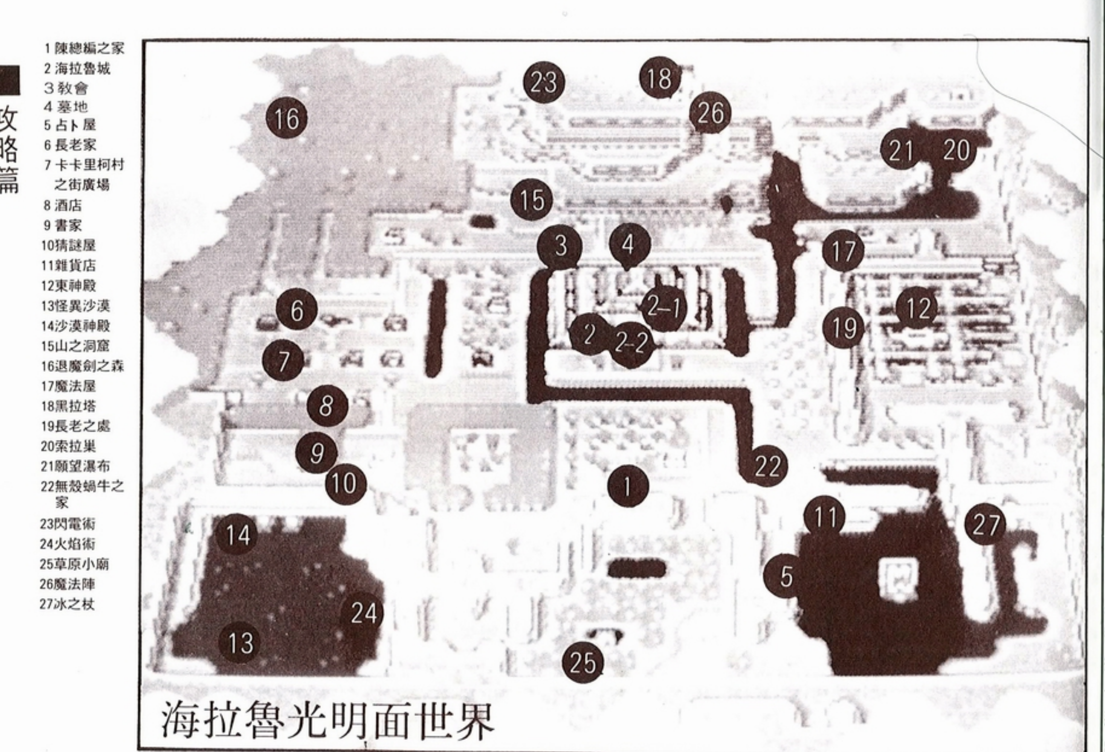


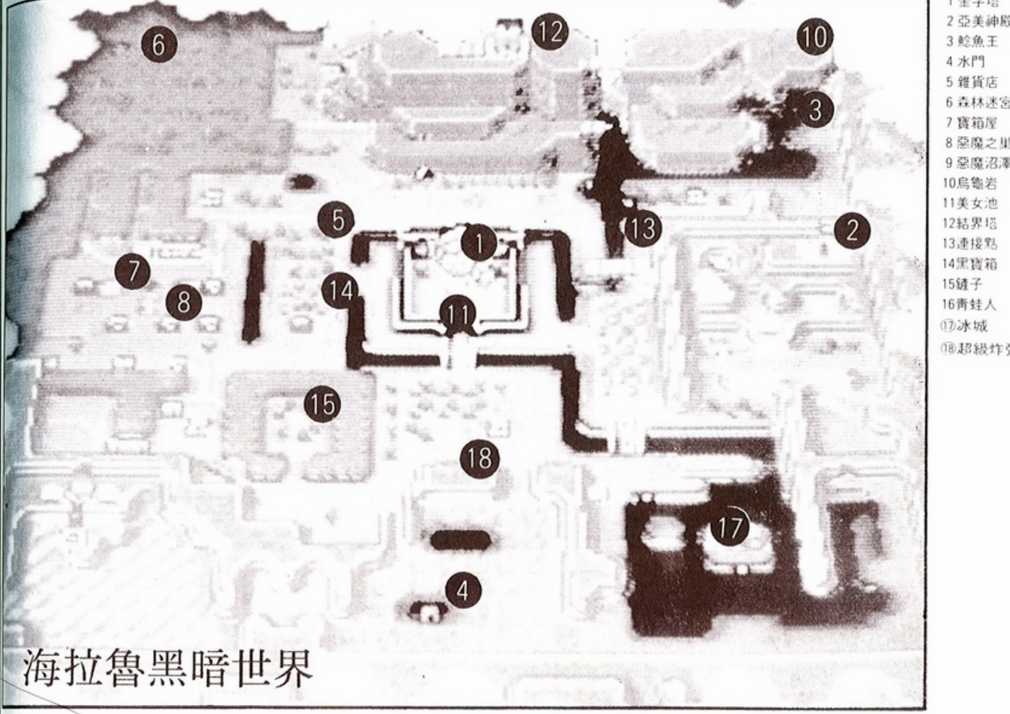
道具欄	中文名稱	效　　用
	鎖鏈槍	頭是尖銳，利用鍊子的伸縮，可勾住石頭、壺和寶箱，來進行空中飛人移動，另外亦可勾拿金錢等。
	鐵鏟	在草地和種花處，可以挖起，為了尋找笛子，必須四處做工事，土質硬之地就挖不動。
	魔笛	音色美妙，略帶悲傷的氣氛。利用這笛子的音樂，可呼叫鴨子的傳送，只限於光明世界的使用。
	冰杖	放出強烈的冷氣，一瞬間可使敵人結凍，生命力低當場斃命，亦可利用冰凍體，投擲敵人，蠻有效的。
	火焰杖	由杖頭放出火焰，可長距離攻擊敵人，亦可點燃火盆照明，射到敵人底下會自動放出小火燒一遍。
	聖火之杖	神聖的魔法杖，可製造石頭，和踏腳石。利用石頭壓機關，再使用一次杖，便會產生爆烈成四方向。
	聖光之杖	杖會凝聚神光，發出保護光線，在前方自動的環繞，可以阻止敵人的攻擊。魔法力一沒，就會消失了。
	火焰徽章	當擁有了退魔之劍，便可用古書學得。利用此魔法，其攻擊很廣泛，並使地面引發大爆炸。



道具欄		效　用
	閃電徽章	使空中的冷氣凝聚，集中在主角的身上，然後再發射向外，即是閃電式的魔法，攻擊非常廣大。
	地震徽章	揮起神劍，運用功往地下一撞，即產生強烈的雷電地震，讓大地上的怪物，一隻也不留下。
	捕蟲網	在卡卡里村內可取得的寶物可捕捉蜜蜂及小精靈

1 陳總編之家
2 海拉魯城
3 教會
4 墓地
5 占卜屋
6 長老家
7 卡卡里柯村之街廣場
8 酒店
9 書家
10猜謎屋
11雜貨店
12東神殿
13怪異沙漠
14沙漠神殿
15山之洞窟
16退魔劍之森
17魔法屋
18黑拉塔
19長老之處
20索拉巢
21願望瀑布
22無殼蝸牛之家
23閃電術
24火焰術
25草原小廟
26魔法陣
27冰之杖





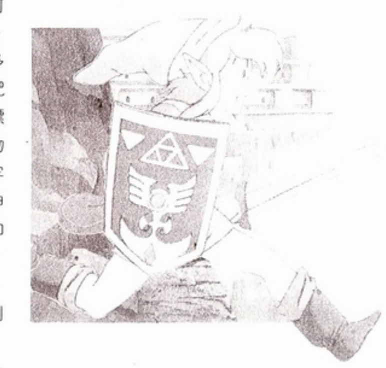
1 金字塔
2 亞美神殿
3 鯰魚王
4 水門
5 雜貨店
6 森林迷宮
7 寶箱屋
8 惡魔之巢
9 惡魔沼澤
10烏龜岩
11美女池
12結界塔
13連接點
14黑寶箱
15鏈子
16青蛙人
⑰冰城
⑱超級炸彈

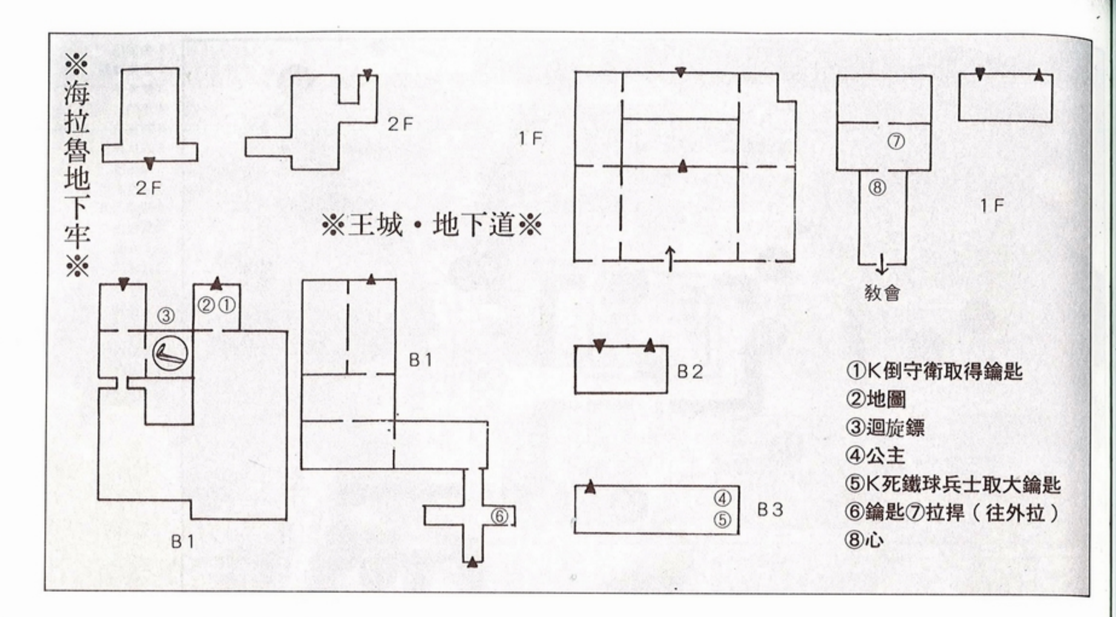
被薩爾達公主聲音吵醒的肥肥貓騎著〝豪邁125四行程無污染的速克達一路苦苦追趕陳總編。真不愧是神貓，剛剛上樓拿鑰匙的同時，還不忘將屋內的三只壺罐給一一打開，而在這3只壺罐內藏有補充生命力的心，另外一旁的寶箱中則放置了一只カンテラ（提燈）腰帶繫著這只消耗少許魔法值的魔法燈，肥肥貓由海拉魯城門右側繞到了2-1處。

2-1是顆小草，肥肥貓用力一抓迷宮入口即現。肥肥貓輕腰一扭，輕輕的落下了海拉魯城的地下牢。在行進途中的肥肥貓發現了奄奄一息且雙腿持續抖動的陳總編，從陳總編手中接過了盾牌和短劍後，陳總編服用了一大盒日本製〝救心〞也慢慢的爬出迷宮地道回家去洗澎澎了。要趕快救出心上人薩爾達公主！肥肥貓在立體建築的迷宮中不安的警告自己。從2-2脫出後。肥肥貓檢查了一下行動電話是否功能正常（這壞貓打了一通電話給PC桑，可憐的企畫主編給硬生生的從熱棉被中驚醒。11月的夜晚可冷的很），接著進入了②海拉魯城。

法師亞古尼姆所操縱的兵士很多，房間和房間的連繫也很複雜，肥肥貓一一的用粉筆做下他才看得懂的標誌，收集地圖、鑰匙和迴旋鏢等寶物，肥肥貓終於潛入了海拉魯城地下牢。心愛的薩爾達公主淚汪汪的望著神貓，而肥肥貓則專注的使用迴旋鏢和短劍與這地下3樓的鐵球兵士對打，邪不勝正肥肥貓高度技巧發揮效用，鐵球兵士被自己鐵球反彈擊中不支倒地。

薩爾達公主當場獻上珍貴香吻一個，並指引意亂情迷的肥肥貓脫離地下牢。在她的引導下，肥肥貓順利的找到了秘密通往教會的暗道，手中握著薩爾達公主柔軟的小手，肥肥貓有點不想往前走呢。





勇氣、力、智慧3徽章一定得取回來！

從秘密通道出口肥肥貓和薩爾達公主親親熱熱的出現在教會裡。儘管肚子很餓，肥肥貓還是耐心的聽完神父大嘴丸漫長的讚美詞。把薩爾達公主安頓在教會內的寢房後，肥肥貓邊吃炸雞塊、蘋果派，邊聽神父述說海拉魯的危機。

如果不打倒亞古姆尼，天下蒼生何去何從？當務之急是尋找承續7位賢者血統的長老電動仙人，而打倒守候在海拉魯各大據點的惡魔，則必須取得退魔之劍，那麼知道這個取得神劍的方法就是卡卡里柯村的沙哈斯拉拉電動仙人了。喝完了黑松運動飲料，肥肥貓蹦蹦跳跳的朝⑥長老之家出發。

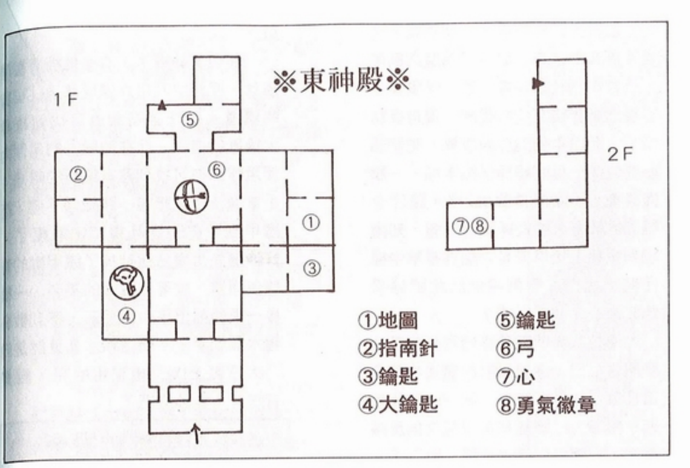
在長老之家詢問完情報肥肥貓顯得十分不厭煩，這不是因為身邊少了俏佳人——薩爾達公主，而是欲取得退魔之劍就得取得3枚徽章，搞不好神劍沒弄到手，小命就掛了。信步走到⑦卡卡里柯村的廣場中，心情不佳的落雷大王—肥肥貓花點小錢買下補充生命力的罐子一個。而在民屋內（有個小孩在睡覺）拐騙下了一只捕蟲網，另外又在酒店內取得了另一個補充生命力的罐子。在養雞之家中，問明了長老去處後，肥肥貓在東神殿附近⑲處發現了 電動仙人的踪跡 ，爲了 取得勇氣徽章肥肥貓在東 神殿陪守護勇氣徽章的6位鐵面戰士跳霹靂舞。肥肥貓跳累了，就躲在左右下角邊對準跳得不亦樂乎，渾然忘我的6位舞林高手，一枝又一枝的射出箭，箭中人倒，肥肥貓脖子上金光閃閃的出現一條項鍊「勇氣徽章」。

從東神殿脫出後，愛〝獻〞的肥肥貓少不了又跑到⑲處沙哈斯拉拉電動仙人那吹噓自己如何又如何，這位仙人正準備收看連續劇〝婆媳一家親〞被肥肥貓吵個半死順手送給了他一雙ペガサス鞋，肥肥貓腳底揚起一陣塵沙，飛奔離開此處。

有了這雙衝刺鞋，肥肥貓飛奔而過之處風沙滾滾，看得環保單位猛搖頭。神貓再度返回卡卡里柯村，在村下方的書家，肥肥貓使用衝撞技巧把能解海拉魯古文的ムドラ①書給撞了下來。雖然神貓撞得眼冒金星，不過書中自有顏如玉，那麼該向下枚徽章處前進了。

炎熱氣溫的怪異沙漠，躲過了小囉嘍煩人的攻擊，肥肥貓在沙漠神殿入口處使用ムドラ①書解開石碑封咒，書本才一打開神殿大門就出現在肥肥貓眼前。在2F裡，3隻沙蟲可真不好收拾，肥肥貓邊丟炸彈，偶而來個迴轉蓄力砍殺，加上用箭得當。肥肥貓脖子上又掛上了一條項鍊，力之徽章到手啦！





大力工人神游萬里

拿到威力手套肥肥貓到處搬石頭胡亂〝K〞人，如果肥肥貓肯加入捷運系統的挖路工程的話，擋道的大石頭還需怪手嗎？說不定施工日期還會縮短喲！石頭丟的差不多成山，肥肥貓肚子也餓了起來，這時突然聞到陣陣烤魚的香味，順著道路走到㉒處才嗅出香味竟是從橋下傳來，可惜神貓乃旱鴨子是也。苦思對策之下，肥肥貓走向⑳處的索拉巢下願望瀑布，順著河流淺灘向右行走，由於神貓身上帶了不少新台幣，海龍商人悄然浮現水面，肥肥貓當場點了台中阿水獅豬腳、嘉義虱目魚湯和台南棺材板。

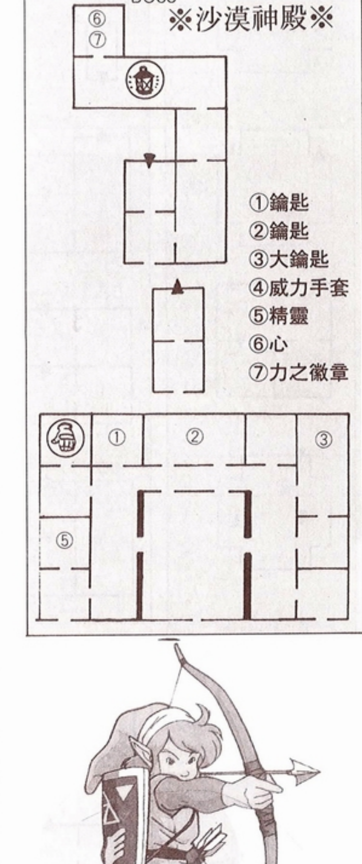
可惜海龍商人只賣三點式泳裝和潛水裝備，肥肥貓忍著前胸貼後背的飢餓痛苦，買下了價值新台幣500元的蛙鞋，別以為肥肥貓餓昏了頭，他想潛到橋下找吃的。在㉑願望瀑布那，肥肥貓將裝備換成了紅色旋力鏢和火焰盾。在㉒橋下，無殼蝸牛SD太郎正蹺著二郎腿邊哼〝太空戰士IV〞音樂，邊釣著溪中的香魚，一看到遠處游過來的肥肥貓，慌忙把正在燒烤的新店溪名產香魚給收藏在行軍袋裡，為了怕肥肥貓利用行動電話呼叫其死黨大哥大趕來聞香，隨手丟了一只補充生命力的罐子給他，肥肥貓慢條斯理的將行軍袋中的香魚一隻接一隻到送進五臟廟，臨走前尚對SD太郎拋了個媚眼，在SD太郎嘔吐聲中，落雷大王以花式的游姿離開了橋下

兩體世界突現眼前

在進入⑱黑拉塔之前，肥肥貓在自己家的下方處草原小廟中啟動水門開關而取得了¼心容器，接著在右側的幸福泉中投下了200元而增加了炸彈和箭的攜帶量。在⑮的山洞入口內部，肥肥貓把迷路的狗熊三郎給拯救了出來。狗熊三郎有感肥肥貓年少英雄，見義勇為乃將家傳秘寶マジカルミラ一魔鏡給了見寶眼開的肥神貓。躲過亂石的疲勞轟炸，肥肥貓在15-2處的滑走帶跳躍至海拉魯的黑暗面。在小鬼攻擊小怪物上方 ◆ 處使用ジカルミラ一鏡子，跳下即可到達⑱黑拉塔。

聳立在北方的黑拉塔是最後一枚智慧徽章的所在地，為了成為真正勇者取得退魔之劍，肥肥貓把在退魔劍之森拿到的キノコ香菇和魔法屋的老婆婆交換魔法之粉，在⑰魔法屋內買下了魔法藥並裝入三只罐子裡，看來這場硬戰就將展開了。黑拉塔中障礙物的有無全依開關決定。而星形標誌則可決定位置落穴的開啟，為了取得4F的大寶箱中ムーンパール就必須靠5F火柱中間的星形標誌來開啟落穴方能跳回取寶物。

巨大的毛毛蟲是活躍在6樓中，肥肥貓邊躲邊跳的朝毛毛蟲尾部砍去，過了一會，毛毛蟲轉速越來越快，眼花撩亂的肥肥貓不支倒地。而就在肥肥貓昏倒同時，毛毛蟲的尾部剛好被神貓踩到，就這樣，尖耳小英雄脖子上掛上了第三條項鍊〝智慧之徽章〞。



※黑拉塔※

6F
5F
4F
3F
2F
1F

①鑰匙
②地圖
③大鑰匙
④指南針
⑤ムーンパール
⑥心
⑦智慧之徽章

※王城※

①②—鑰匙
③④—鑰匙

7F
6F
5F
4F
3F
2F

取得了三枚徽章後，肥肥貓火速趕往退魔劍之森。取得了退魔之劍後，行動電話鈴聲突響。原來薩爾達公主想念肥肥貓多情的雙眸，獨自夜訪情郎，而途中受到邪魔攻擊。肥肥貓心憂似焚，再度發揮快跑本領，一股氣的衝入了②海拉魯城2樓，這回全拜③處教會大嘴丸神父的情報，知道繞到城牆上使用退魔之劍破電擊中樞而開2F大門，否則可憐的肥肥貓又怎知道公主的下落呢？

海拉魯光明面最後的強敵就是法師阿古尼姆，像怒濤般的魔法攻擊是這個壞蛋的看家本領。我們的英雄也非三腳貓，肥肥貓利用退魔之劍反彈魔法，一聲尖叫亞古尼姆〝掛〞了。當這邪惡魔頭倒地之後，海拉魯黑暗世界之門徐徐開啟。凝重的氣氛下，肥肥貓為探究TRI FORCE秘密，勇敢的朝未卜前途邁進。

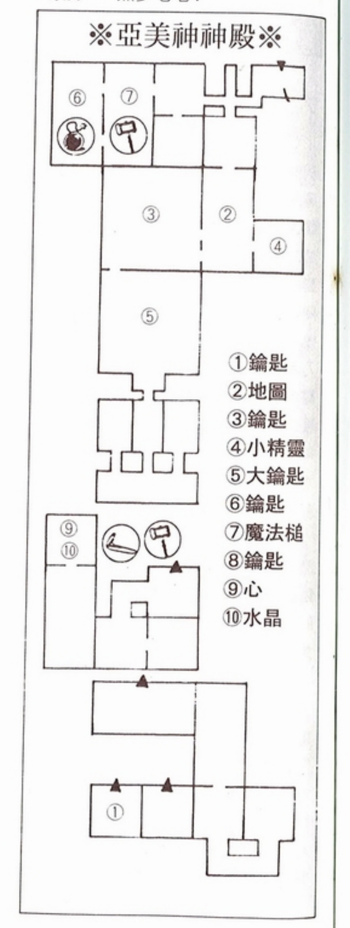
向黑暗的海拉魯聖地邁進，激戰！肥肥貓

拿到退魔之劍的同時，肥肥貓亦在黑拉塔附近吊橋旁的石碑那發現有神跡存在。透過ムドラの書的解說，肥肥貓擁有了第一個冷氣魔法エーテル，雖然沒有〝落雷戰術〞來得管用，但是肥肥貓可滿意得很。

黑暗的海拉魯世界由金字塔向外延伸，肥肥貓乃決定由超人情報小組提供的地圖著手收集7個水晶，先是3枚徽章，接著是7個水晶，肥肥貓煩得很呢！於是亞美神殿附近出現了身著綠服的大俠肥肥貓。

在將抵達亞美神殿時肥肥貓發現GAME HUNTER失魂落魄的在那徘徊，而原因竟然是要買SFC〝雷電傳說〞尚差10元，慷慨的肥肥貓憐惜GAME HUNTER，於是掏出了10元給他，HUNTER淚流滿面七手八腳的爬到神殿大門上，柔情的望著肥肥貓輕聲細語道：再給100元交換卡帶費用，我就幫你打開大門。肥肥貓二話不說送上100元，大門也順利開啟。

在亞美神殿中，有些地板有裂開痕跡，肥肥貓利用炸彈找尋通往秘寶的暗道。從1F通道裂痕可找到找尋大鑰匙的道路，而在神殿⑥的房間內使用炸彈亦可找到藏有鐵槌的暗牆。手拿魔法槌肥肥貓一路敲個不停，而鐵甲獸等在B1處等得都快氣瘋了。好神貓先用魔法槌敲掉了鐵甲獸的青蜂俠面罩，就著羅賓漢的英姿，一根接一根的射出手中的弓箭，不到數分鐘水晶到手了。而這顆水晶竟然是向〝太空戰士IV〞借來用的呢，經費有限，一魚多吃吧？



有了魔法槌的肥肥貓，匆匆忙忙就往光明世界的鐵匠屋，嘿！舉起魔法槌便往木樁打，迅速就往那洞口落哇！別有洞天，望見那雙手舉起的聖杯，拿起魔法粉便往裡撒，碰一聲！且看看肥肥貓如何，自個兒瞧吧！

欲在海拉魯黑暗地區②取得水晶，必須使用魔法槌方能通過。肥肥貓在④處草原小廟中，利用鏡子巧妙轉換光明與黑暗面，而打開了水門閘，於是肥肥貓游進了隱藏有第2顆水晶的迷宮中。

守候水晶的是巨眼水母，狡滑的肥肥貓使用剛得到手的鎖鏈標槍フックショット，把巨眼水母旋轉攻擊的小副體一一抓過來，並用退魔之劍砍殺。終於水母顯現本體，肥肥貓殺氣騰騰的躲過水母衝下來的撞擊，對準了巨眼神劍一揮，那巨眼水母只覺得心頭一涼，什麼也瞧不見啦！

取得了第2顆水晶後，肥肥貓稍作休息，在用過了白糖蓮心粥後，肥肥貓為求第3顆水晶而繼續邁向戰鬥之道。

人跡罕至的鬼魔森林

黑暗的海拉魯中肥肥貓手中的行動電話遭受干擾，由於無法和大嘴丸神父連繫，肥肥貓決定往高地前進。利用手中的鎖鏈槍肥肥貓從⑬處往⑥處移動，在移動過程中，肥肥貓想起了一件事，這把鎖鏈槍怎麼跟未來戰士中的鎖鏈勾刀那麼像，莫非任天堂公司跑去向特庫磨公司借的？

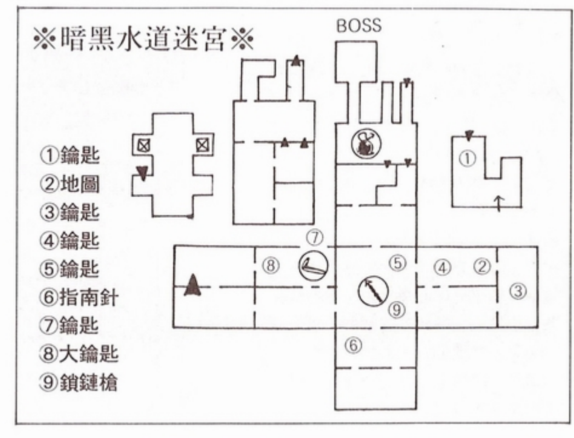
⑥處是森林迷宮，肥肥貓利用地圖面移動3個入口，並且利用陷阱掉落下迷宮。守候肥肥貓的是一隻連DDT也殺不死的怪飛蛾，而地板也會胡亂移動且四周尚滿佈刺石。在大飛蛾三方向圓形彈的攻擊下，肥肥貓差點變成韓國烤肉，生氣的肥肥貓使用迷宮中取得的火焰杖奮力反擊，於是第3顆水晶和活烤蛾肉上桌了。

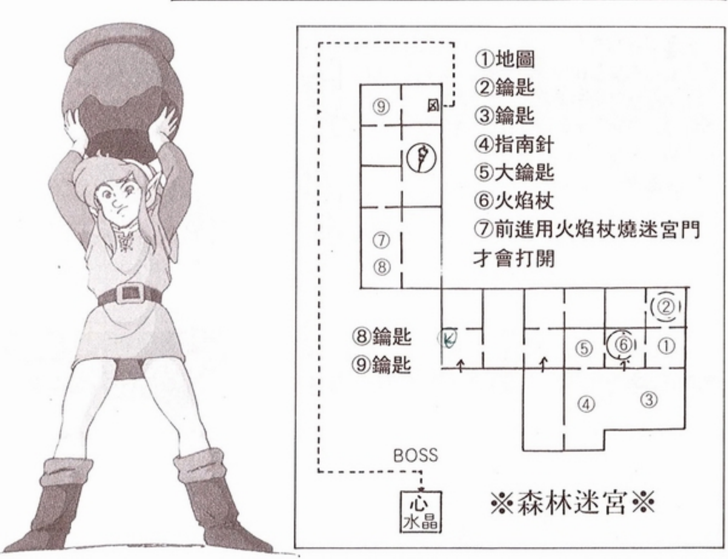
青天白日下妖魔那可遁形

脫離了森林迷宮後已是下午3點半，肥肥貓在四處的寶箱屋中又取得了¼的心容器，肥肥貓邊整理口袋中得來的眾多戰利品，邊吃台中自由路買來的太陽餅。背包中又多裝了1顆新得手的水晶和3個八寶荷葉粽，肥肥貓準備取第4顆水晶。

⑧處為惡魔之巢，肥肥貓用手扳斷了惡魔之叉才進入此座迷宮。由於洞內空氣混濁，神貓深怕3個八寶荷葉粽餿掉，於是在1F右方炸了一個大洞。而在地下2樓中肥肥貓發現了一位小姐。小姐想吃粽子肥肥貓想吃豆腐，一拍即合下回到了陽光照射進來的B1右方大洞那，粽子方遞給那位小姐，那個小姐竟然變成妖怪，這真是大千世界無奇不有！

妖怪眼中射出雷射刺得肥肥貓全身酸軟，飛動的頭也不停的放射火焰彈，這真是人間地獄！肥肥貓邊罵邊用神劍砍殺妖怪的頭（3次）。在妖怪倒地之後，肥肥貓才發現3個八寶荷葉粽早就變成泥巴荷葉粽囉。





攻略篇

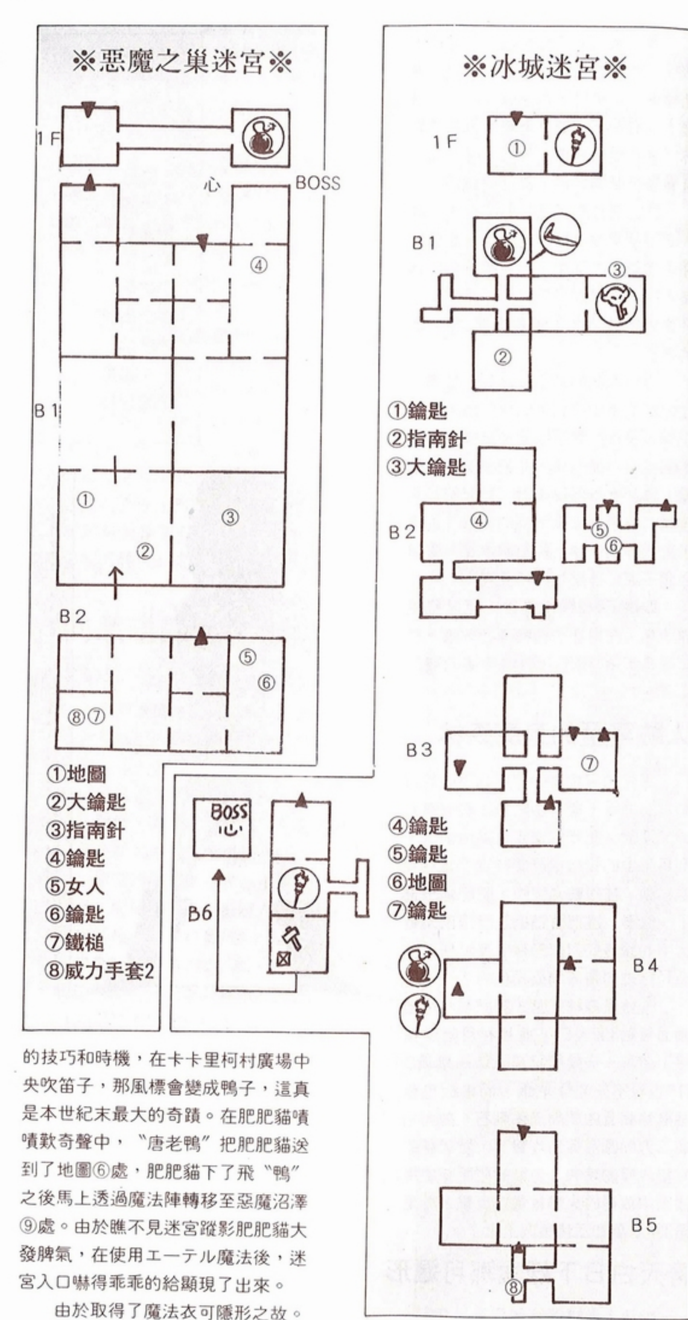
冰冷的世界記得多穿件衣裳

得到了第4顆水晶後肥肥貓有點疲倦，於是將閒逛時交到的青蛙人朋友（KC）帶回到光明世界的鐵匠屋，由於KC很會耍嘴皮子逗得打鐵高手阿輝哥樂陶陶的，於是威力增強版的退魔之劍只花元10台幣就可在轉移畫面一下下中誕生啦。

在海拉魯光明世界裡墓地依舊是沒有一絲陽光所能窺見的，肥肥貓趁著夜黑風高也幹起了盜墓者的事業來，但見他在墓地右上角的"空軍烈士公墓"一陣衝撞，在頭破血流的情況下，墓碑出現了一條暗道。落雷大王不，衝撞流血大王得到魔法衣。

肥肥貓流的血可比養樂多還多呢，在黑暗海拉魯裡神貓還曾被一只黑箱子砸中腦門喲！帶著這只沈甸甸的怪黑箱，肥肥貓請位於怪異沙漠附近的沈默者大哥大幫忙開箱，箱內除了一本宮澤理惠的寫真集之外，還有一個增加生命容量的罐子。大哥大忙著用放大鏡端詳寫真集，肥肥貓則忙的趕往幸福泉那。

要取得第5顆水晶必須進入⑬冰城，而進入冰城的方法是先到光明面的幸福泉那，利用這黑石頭下的魔法陣轉移到黑暗海拉魯，那冰城不就在眼前了嗎？冰城迷宮的B5左方石塊必須推下去壓住B6的機關，這點可讓肥肥貓想很久才想出來。首領是雲眼怪，肥肥貓使用火焰杖燒開其防護罩，接著神劍猛揮三隻雲眼怪。英雄總是寂寞的，尤其是得到第5顆水晶後，身邊少了薩爾達公主。



惡魔沼氣無路可進無路可出

在黑暗海拉魯的動物之家肥肥又取得了一個寶物鏡子。透過鏡子轉換，肥肥貓在光明海拉魯的動物之家左上角挖出笛子。在取得笛子後肥肥貓有點口渴，於是在酒店內叫了杯阿華田並且和店內的人比腕力，連日來的冒險肥肥貓怎會敗給這些"肉腳"呢？

從旅客口中肥肥貓得知使用笛子的技巧和時機，在卡卡里柯村廣場中央吹笛子，那風標會變成鴨子，這真是本世紀末最大的奇蹟。在肥肥貓嘖嘖歎奇聲中，"唐老鴨"把肥肥貓送到了地圖⑥處，肥肥貓下了飛"鴨"之後馬上透過魔法陣轉移至惡魔沼澤⑨處。由於瞧不見迷宮蹤影肥肥貓大發脾氣，在使用エーテル魔法後，迷宮入口嚇得乖乖的給顯現了出來。

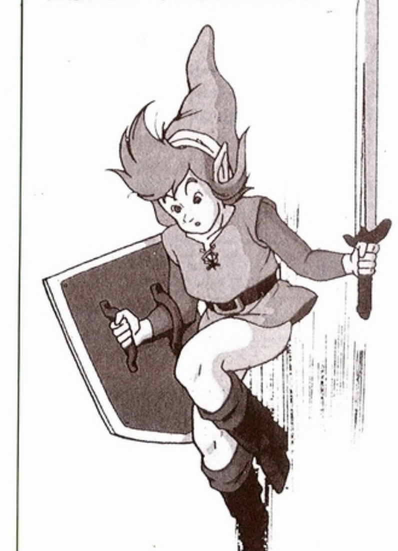
由於取得了魔法衣可隱形之故，首領百眼魔達倒下去時也分不清是誰送他走的。於是第6顆水晶又出現在肥肥貓的背包中。

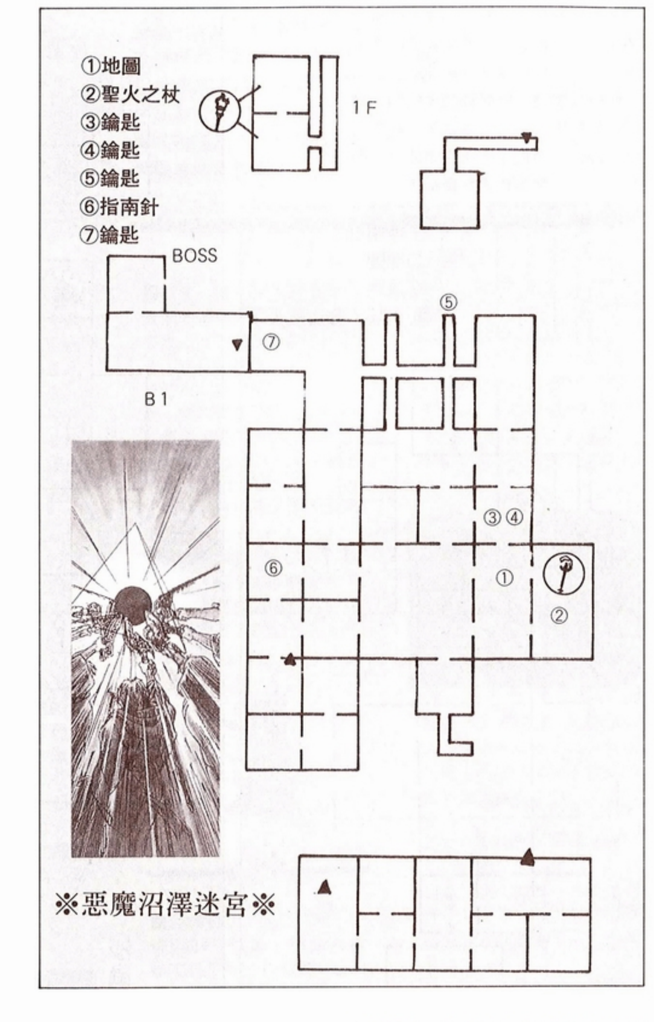
踏上最後的旅程

離開了惡魔沼澤後，肥肥貓有點想家，幻想著秋刀魚和水餃的香味，肥肥貓來到黑暗海拉魯的自己家。在裡面卻是商店吔，於是肥肥貓開了一張華銀商業支票100元買下了超級炸彈。肥肥貓雙手捧著炸彈在金字塔的巨石裂縫旁引爆，進入裡面將退魔劍威力提昇至4級，而且原本的鐵箭也變成殺傷力強的銀箭。

在地圖⑩烏龜岩那（利用光明海拉魯的小山坡上，肥肥貓使用槌子打木樁，順序則是右、上、左，會出現魔法陣，肥肥貓就是如此到達此地），使用地震術迷宮又乖乖的給震了出來。

擋在第7顆水晶之前的是千年冰火龍龜，左邊火龍頭吐火猛烤肥肥貓，而右邊的冰龍頭則噴霧讓地結冰。肥肥貓雖然滑了好幾跤但是也非弱者，左手使用火焰杖攻擊冰龍頭，右手揮劍輔助，閃躲一陣後神貓右手使用冰杖攻擊火龍頭神劍出招似電。由於擁有隱形衣，冰火龍龜英年早逝也。





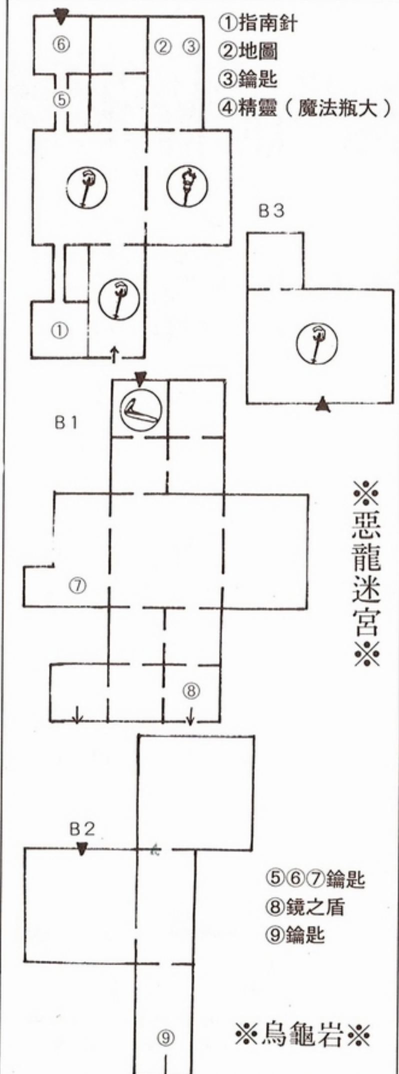
七顆水晶終於到手了，肥肥貓背包也足足有40公斤重。在大戰前夕神貓可不虧待自己，紅燒牛肉、冬筍燒肉、棒棒雞外加四色拼盤。喝完桂圓棗子湯後，肥肥貓挺著大肚皮扛著大背包出現在黑暗海拉魯⑫處結界塔。

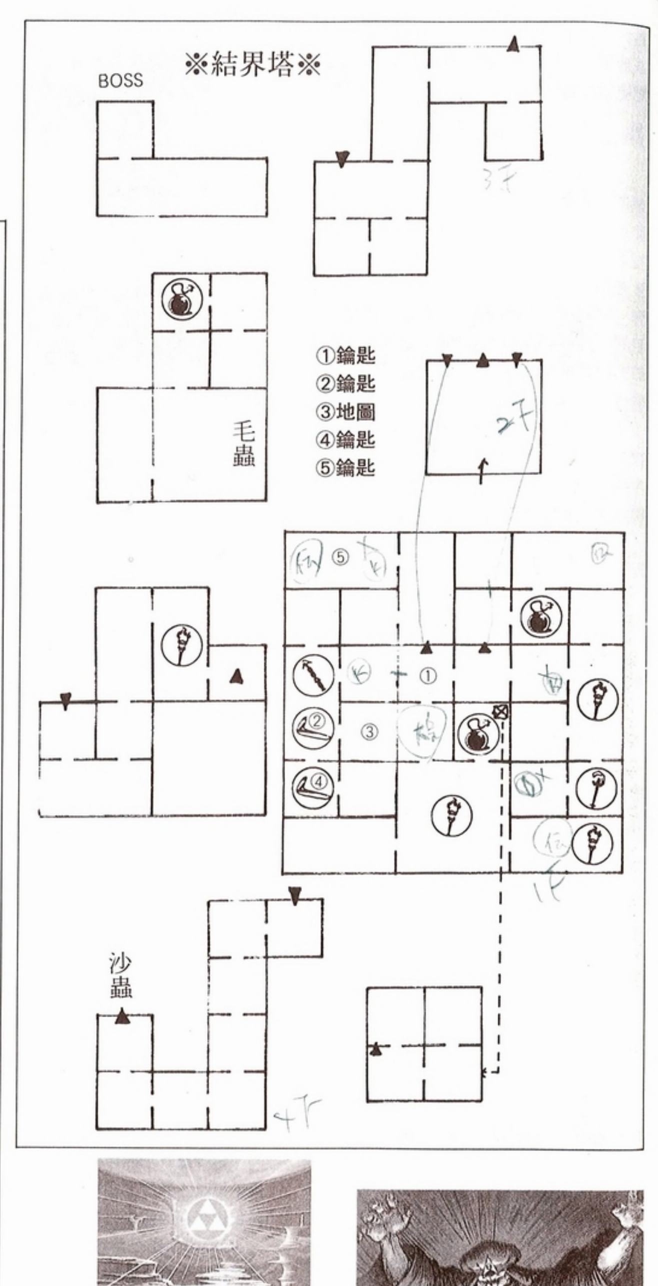
7顆水晶光芒解除了結界封印，肥肥貓英姿奪人手中神劍熨得掌心發燙！法師躲在那發抖，肥肥貓大罵"法克優"，法師三分身肥肥貓小心的利用其魔法反彈神功，黑影較深的主體終於承受不住神貓反彈攻擊而當場倒地。

法師被A死之後，魔王化為蝙蝠遁入金字塔中，肥肥貓趁勝追擊。魔王攻擊方式為交叉攻擊，火焰蝙蝠、地震裂地和黑暗吐火術，而神貓俠呢？一邊用火焰杖將燈架燃火一邊則連發劍砍，接著銀箭快射。那魔頭怎敵得

新薩爾達傳說

過一秒鐘砍16刀的肥肥貓呢？海拉魯的黃金聖三角TRY　FORCE再度光輝四射，而肥肥貓和薩爾達公主有情人也終成眷屬。肥肥貓的後代叫〝林克〞他的事蹟就不用多言啦，和平再度的海拉魯連放了四天國定假日，而高速公路當然不收過路費啦！







秘寶、妖怪、以及地名…為數龐大的情報和資料在「新薩爾達傳說」中到處皆是，叫玩家們常常弄得暈頭轉向！於是本刊特別在此匯集了遊戲中重要的名詞和關鍵句，以辭典的方式整理出來，以供玩家們需要時的參考。

這部辭典的用法

辭句全部以符號做性質區分

●……武器・防具
■……動作
★……秘密實物
N……人名
P……地名
H……其他

ア

Pアイゴール　魔像－常出現在神殿入口和內部。乍見之下會以為只是石像，一旦靠近它就會攻擊你。

★アイスロ ット　冰杖－是一種會自杖頭發射冷氣的魔法杖。被冷氣觸及的怪物，較弱的會馬上死亡，較強的也會變成冰塊。

★青のクスリ　藍藥水－喝下藍藥水，生命和魔法的格子都會恢復到全滿。在魔法屋有瓶裝出售，180盧比。

★赤のクスリ　紅藥水－喝下紅藥水的話，生命格子會恢復全滿。在雜貨屋、魔法屋都有瓶裝出售，120盧比

Nアクニム　亞古尼姆－海拉魯國的祭司。因為平息了原因不明的天災而得到國王的信任。但後來篡位奪權！為了滿足私欲和鞏固力量，把七賢者後裔的七名少女當作貢品，舉行詭異的儀式！

■開ける　打開－站在寶箱的正前方再押A鈕的話，就能得到箱中之物。

Pあてもの屋　靶場－在這兒若能連續命中左右移動的靶，便能獲得大獎金。只當作娛樂設施也無妨。

Nアモス　阿斯摩－化身成戰士雕像的妖怪，一靠近它它就會邊跳邊打過來。

Pあやしの砂漠　怪砂漠－紋章所在的砂漠神殿的所在，在這片砂漠的砂底棲息著令人恐怖的怪物。

■歩く　走路－按十字鈕的八個方向可以操縱主角往八個方向移動。

P占い屋　算命屋－便要肯花錢，就會指點主人公角色應該走的路，準確度相當高，算完命後還會替你加血。

★エーテル　魔法徽章－若用這項寶物，畫面上所有的怪物在一瞬間都會被冰凍的魔法凍結起來。但是卻會消耗魔力。

★大きなカギ　大鑰匙－能夠打開一般鑰匙所不能打開的門、大的寶箱等等物品，是薩爾達傳說中，過關不可或缺的實物。

★オカリナ　口琴－能夠吹奏出優美的音樂、使用這項寶物便能夠在海拉魚鰭的光明世界的八個定點間移動！

Nオクタロック　奧古達羅古－章魚形的怪獸，敏捷度相當高，會從口中吐出石塊來攻擊。但可以盾抵擋。

N叔父さん　叔父－在海拉魯城把劍和盾交給主角、幫助主角解救薩爾達公主。



■押す　推－在迷宮中有些會動的石頭或石像前站好，然後以十字鈕按所想推的方像，就可以推動。

P落とし穴　陷阱－迷宮之內，通兩側未設柵欄的地方，假若貿然進入的話，除了會受到傷害之外，而且會把主角送回到入口的地方！但也有些不會受傷而能走到下一層樓。

■泳く　游泳－一旦飛躍到河川中，只要按A鈕便能游泳，但若不先找到蛙鞋的話，即使跳到水裡也會馬上被強制送回陸地。



カ

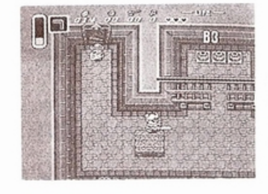
■回轉斬り　回轉砍殺－按著B鈕約2秒鐘，待劍力蓄積得差不多時再放開B鈕的話，就會做360度的回轉砍殺，威力是一般砍的2倍。

Pカカリコ村　卡卡里柯村－海拉魯西側的小村。村中有酒吧、打鐵店、瓶子店等等商店，規模頗大。

★カキ　鑰匙－是打開迷宮內被鎖鎖住的門時必須的寶物，通常可在寶箱之中，或打倒的妖怪身上取得。

P鍛冶屋　打鐵店－在卡卡里柯村的西方。由於缺乏人手，店主正在休業中。

■かつく&なげる　拔與丟－在草或壺罐的前面，這時押A鈕便能將這類東西舉起來。舉起來後再押一次A鈕便能夠朝前方丟出去！利用這個方式不僅能清除道路上的障礙物，還可以用來攻擊敵！



Nがノンドロフ　加農德洛夫，一般人都稱他為魔盜賊加農。在偶然間侵入聖地，因而獲得神力。

★カンテラ　煤油燈－可以用它來點燭台，但卻不能用來攻擊敵人。

Nキース　魔蝠－大多棲息在地底，是一種很像蝙蝠形的怪物。只要一靠近它，便會突然攻擊過來。

Pきこりの家　樵夫之家－是一對名字分別叫A作和B作的雙胞胎樵夫的家，在迷森林西方。

N騎士團　騎士團－從前和賢者們一同反抗襲擊海拉魯匪徒的騎士，戰勝之後他們也全部死光了。

★キノコ　香菇－味道很甜，並且漂著不可思議的香氣，是做魔粉的材料，生於迷森林中。

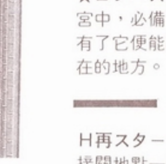
P教會　教堂一海拉魯城北方，裡面的牧師是在亞古尼姆支配的海拉魯境內，是少數幫助主角和薩爾達公主的人所在的地方。

Nグーズ　古斯一老鼠型的怪物，動作十分敏捷快速，雖然不很強，但因常在黑暗的通路上以多數的方式出現，所以是頗為麻煩的相。

H草　草一生長在海拉魯各池的群生植物。可以以劍將之砍除。將草拔起來可以當然武器用來投擲敵人。而且依場所的不同，拔起時可發現各種不同的秘寶。

★クルスタル　水晶一亞古尼姆在奇異的儀式中，用來封入少女的水晶。

Pクリスタルスイッチ　水晶開關一在迷宮中用來操控那些會妨害主角前途，藍色或橘色的地板。只要用劍之類的武器衝撞開關。會使水晶球變成藍色或紅色。當水晶球變成藍色或紅色的時候，橘色的地板就會拉向青色的地板，利用這樣便能通過。



Nゲルドマン　傑魯特人一在地底突然冒出來，會攻擊主角的妖怪。只看得見上半身，看起來頗為詭異。

●劍　劍一這是主角的主要武器。有四種程度的強度。可以在副畫面表示劍性質的地方，以數字判定劍的強度。一般是以押B鈕來做攻擊的動作，不可以做回轉砍殺，衝刺等不同的攻擊。

N賢者　賢者一在封印戰爭時，將惡徒封印的七個人。共有7位，但他們的子孫現在卻被亞古尼姆所抓，將成為奇異儀式的貢品。

N劍兵士（綠）　綠劍士兵一裝備者劍和盾的士兵。原為海拉魯的軍人。但卻為亞古尼姆所操縱。

N劍兵士（青）　藍劍士兵一比穿著綠色鎧甲的士兵稍強些，基本的武裝不變。

■劍を突き出す　猛揮劍一一直押著B鈕，便能夠在劍



用蓄積力量，這樣便能打擊妖怪了。如果放開B鈕則會變成回轉砍殺。

■劍を振る　揮劍一押B鈕便能朝前進的方向揮劍。這時若連押B鈕，那麼也能做出連續振劍的動作。這也是基本攻擊法之一。

■壞れる壁　有裂縫的牆一在迷宮之類的建築中，有裂縫的牆可用炸彈破壞，便有通往隱藏房間的通路出現。

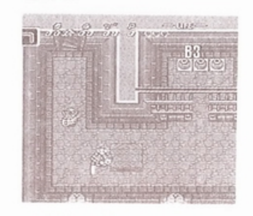
★コンパス　指南針一在迷宮中，必備的三種神器之一有了它便能顯示出出頭目所在的地方。

サ



H再スタート地點　重玩、接關地點一遊戲結束或休息不要再玩能夠接關繼續的地方。在地上則是主角的家、教會、山洞等地。在黑暗世界、迷宮等地則會在入口重來。

P雜貨屋　雜貨店一在海拉魯各地都能見到，販賣各種雜貨的商店，可在店中以B鈕決定所想購買的物品，相當方便。



P砂漠の神殿　砂漠神殿一在得到退魔之劍前必需收集紋章；砂漠神殿便是紋章所在地之一。入口已遭封閉，佇立著前人所立的石碑。

Nサハスラーラ　沙哈斯拉拉一卡卡里柯村長，是封印戰爭賢者的後裔，對主角常有有用的建言。

★三種の神器　三神器一這是迷宮攻略時不可或缺的東西。分別是地圖、指南針、大鑰匙。這些東西都藏在迷宮內某處…。

P幸せの泉　幸福泉一位於海拉魯湖中央的噴泉。投一些錢幣進去的話，便會有一些好事出現。

★シエイク　魔法徽章一能引發地震的魔法徽章，威力效果十分驚人。使用時常給人很大的震憾。是種會消耗魔力的秘寶。

P自分の家　自己的家一是遊戲開始的地點。主角在此睡覺時被薩爾達公主喚起，而展開冒險之旅。遊戲結束時，也會在此重新開始。

★燭台　燭台一用手提油燈或火之杖可將燭台點亮。但經過一些時間便會熄滅。必須將房間內所有的燭台同時燈亮，有些平時看不到的機關才能被看到。

P書の家　書家一陳設有許多書架，像是圖書館的房子，在其角落藏著謎樣的秘寶，如何取得也是一個謎。

Hスイッチ　開關一大部分是在迷宮內用來打開門的裝置，外形五花八門，有些要踏在上面，有些是以變色的水晶來做的。





Nスクルフォス　骨骸兵一死者遺骸化成的妖兵，看起來頗難應付。

★スコップ　鏟子一用這項道可以挖掘主角腳下的土地，但依場所地質的不同，有些地方也挖不動。

P聖地　聖地一在聖地中某處有神力存在著。



Nゼルダ姬　薩爾達公主一本遊戲的女英雄，海拉魯國王的女兒，主角之所以會開始這趟冒險之旅，便是因為她的呼喚，是擁有封印戰爭七賢者血統的後裔之一。

●ソマリアの杖　索馬利亞之杖一從杖頭發射出神聖法力的魔法之杖，這種聖力會凝聚成威力彈，而給合妖怪打擊。會消耗魔力。

タ

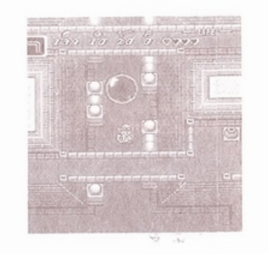
■ダッシュ斬り　衝刺一若得到飛馬之靴時，穿上它便能使出衝殺的特技。一直押著A鈕便能夠伸出劍快跑前進。用這種動作也可以來攻擊敵人。而且在衝刺的途中，主角身體不會受到任何傷害，是十分方便的技巧。

●盾　盾牌一是本款遊戲中，少數能夠防護主角的防具之一。共有3種不同的強度，最初只能防禦石頭、弓箭一類的攻擊，若再裝備防禦力更高的盾時，也能抵擋更強的攻擊。

N知惠の神　知慧之神一創造諸神之力的3神之一。根據古老的傳說，是他創造了科學和魔法、並賦與大自然穩定的秩序。

N力の神　力之神一創造諸神之力的3神之一，在海拉魯人的記錄中，是以火熔化山，創造大地的神祇。

■つかむ　抓東西一以十字鈕控制主角靠近想拿的東西便能取得該項東西。



★壺　壺罐一在房子、迷宮等地放置的東西，常常有心和弓箭或炸彈等物品放在裡面，除了可以取得這些寶物之外，還可以把它舉起用來投擲敵人。

N鐵球兵士　鐵球士兵一使長長的鎖鍊，並在鎖鍊末端繫著一顆鐵球當作武器的特殊士兵，由於其身著盔甲，所以防禦力很高。在裝備尚未齊全的序盤戰中，最好使用回旋鏢來使他不能動作後再打倒他。



Nテビラント　巨蟻怪一是種長得很像蟻獅形的妖怪，利用藏在地底的陷阱將侵入著吞食，會從口中吐出火球攻擊，請小心。

■飛び降りる　跳下一在迷宮或相關的建築物中，可以從通路兩側沒有柵欄的地方由高往下跳。以十字鈕往想跳的方向押便能做出動作。

Hトビラ　門一在迷宮中間隔房間的出入口，有些被鎖住了。除非打倒房間內所有的妖怪，否則不能打開。

Hトライフォース　諸神之力一創造一切的原力。是智慧、勇氣以及力之神所創造出來的聖三角形。發現諸神之力的人可以借用它的力量實現願望。

ナ

Hニワトリ　雞一在卡卡里柯村中被飼養的家禽，數量頗多，也可以舉起來丟人，用劍打它也無妨。

■ノーマル斬り　普通砍殺一押B鈕時，便能做出砍殺的一種動作。連接B鈕則能夠迅速地振劍。

ハ

★ハート　心一取得這項秘寶的話，代表生命的心格會恢復一格。在壺中有心，有時打倒敵人也能獲得。

★ハートの器　心之器一每取得一個心之器的話，心形的生命格子便會增加一個。在打倒各迷宮內的頭目後便能得到。

★ハートのかけら　心的破片一在海拉魯各處隱藏的秘寶，每收集四個便能湊成一個心形格子，收集的方式很多，沒有一定的方法。

●バイラの杖　拜拉之杖一能在主角四週造成一片聖力幕以防止敵人攻擊，使用時會消耗魔法力。

Nハイラル王　海拉魯王一直和平統治著海拉魯的國王因亞古尼姆的陰謀而隕命。也是薩爾達公主的父親。

Pハイリア湖　海里亞湖一在海拉魯東南方的大型湖泊，湖中央有座幸福泉島，是找尋蛙鞋的地方。

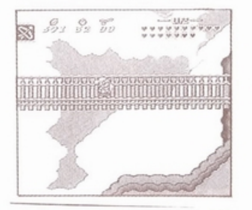
Nハイリア人　海里亞人一在有關諸神之力的傳說記載中，是知性相當高的人類，聽得懂神的言詞和告示。



★爆彈　炸彈一裝置後經過大約2秒鐘便會爆炸的秘寶，能給予妖怪們不小的傷害，也能破壞有裂縫的牆壁，因而找到秘密入口。

■走る＆體當たり　跑步用身體衝撞一若得到飛馬之靴的話，押著A鈕經過大約一秒鐘的時間便能做出這種動作，用這替動作也能衝破有裂縫的牆壁喔！

Nバスプロブ　仙人掌怪一長得像仙人掌的怪物，一靠近就會放電攻擊過來。



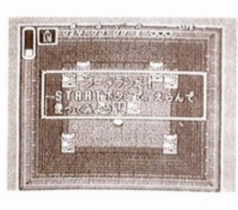
■話す　交談一靠近村中的人然後押A鈕，便能聽聽看

這個人所說的話。可用A、B、X、Y任何一鈕來使訊息繼續往下播放，是遊戲中很重要的指令之一。

★パワーグラブ　威力手套—要是裝備這項秘寶的話，原本有些不能舉起的石頭也能輕易地移動或舉起來了。

Nピース　比斯—外形色彩艷麗的妖怪，是以橫向移動的方式來攻擊敵人。

■ビーム攻擊　劍光攻擊—若裝備有等級2以上的退魔之劍的話，在生命值全滿的狀況之下，能從劍端放出光線來攻擊敵人。



P東の神殿　東神殿—是存放最先一個紋章的迷宮，在海拉魯的東部。

P光の世界　光明世界—就是現在的海拉魯國，是相對於黑暗世界的一種稱呼。

Nビム　比姆—乍看之下和雕像沒什麼兩樣，主角一接近，便會突然睜眼攻擊。

★ビン　瓶子—可以用來裝各種東西的容器，最多可以拿四個。

●ブーメラン　回旋鏢—用回旋鏢打到敵人可使其暫時不能移動。也可以用它來取得像錢、壺之類比較輕的秘寶。飛出去勾回來的方式很方便。



●ファイヤロッド　火之杖—能從杖的前端發射出火團的魔法杖。也能代替煤油燈或火魔法用來點著燭台，而且還能從遠距離的地方點著燭台。是消耗魔法力的秘寶。

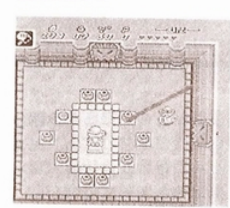
H封印戰爭　封印戰爭—很久以前，侵入海拉魯的惡徒與七賢者和騎士團之間的戰爭。騎士團在戰爭中死傷殆盡，但卻因此七賢者成功地將黑暗世界的入口用魔法陣封印了起來。

●服　衣服—總共有綠、藍、紅3種，依種類不同有不同的防禦力。

●フックショット　鍊勾鏢—在長鍊前端繫有勾子，然後將勾鏢射向洞中或遠處的寶箱或壺罐，便能將箱子或壺罐拉過來。

★ペガサスの靴　飛馬之靴—穿著飛馬之靴時押住A鈕數秒，便能做出快跑前進的動作。

Pヘブラ山　黑不拉山——般人稱之為迪斯山。在山的外側有巨大的岩石崩落，而山的內部也有錯綜複雜的洞窟。幾乎沒有人能夠從這個地方生還，所以也被一般人稱之為魔塔。



Pヘラの塔　黑拉之塔—黑不拉山頂聳立的高塔、最後的紋章隱藏在此。

★ペンダント　項鍊—總共有三個，分別各象徵著力量、智慧、和勇氣。能夠得到所有項鍊的人，才能持有退魔之劍。

★ボンバー　魔法徽章之一，能引起爆炸的魔法。使用它時，畫面上所有的妖怪全都全被火炎包圍，比火之杖的威力還大上許多，也是會消耗魔法之力的秘寶。

Nポボ　波波—在砂漠行走時會遇到的妖怪，由於長成群結隊地出現，頗為麻煩。

マ

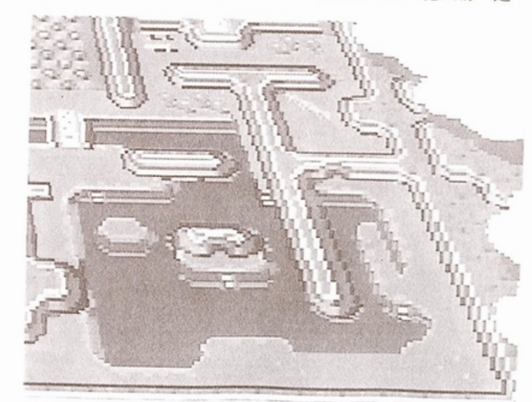
★マジックハンマー　魔術之搥—把它用來打擊妨礙前進的障礙物便能清除通路。也可以用來當作武器使用。

●マスターソード　退魔之劍—傳說曾在很久以前，曾經用來打退惡徒的聖劍。生命值全滿的時候，能發出劍光，從遠處攻擊敵人。

Hマップ（ダンジョン）迷宮地圖—攻略迷宮所不可或缺的三種器之一。有了這項秘寶後，只要押×鈕，便能夠了解迷宮的全部地形，是十分重要的工具。



Hマップ（フィールド）原野地圖—在原野畫面上時，若押下×鈕，便能顯示出以自已為中心的現在位置圖。同時自己所在的位置會以主角的頭部做記號。還沒有去過的地方則是以×記標出且迷宮中的藏寶也能顯示出來。若再押一次×鈕，就會切換成總地圖。

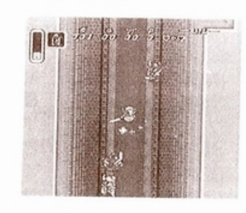




P町の廣場　街廣場—是卡卡里柯村的正中央廣場。在這裡公佈著主角綁架薩爾達公主而被通緝的消息。路過的行人指指點點地頗為難過

P魔法陣　魔法陣—是被賢者們所封印的黑暗世界入口，在海拉魯國中共有八個這樣的地方。若找到這樣的地方便能進入黑暗世界。

P魔法屋　魔法店—在這裡有賣能夠恢復生命值和魔法之力的藥。並同時能在此將生命值恢復至全滿，是遊戲中重要的商店。



★魔法の粉　魔法粉—是一種含有不可思議奇妙成份的粉末狀物品。被它灑到的東西會有不同的反應出現。有時會招喚出惡魔。

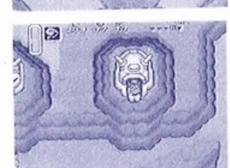
H魔法の力　魔法之力—能驅動各種魔法的能量。可以用魔法壺和綠色藥水恢復。

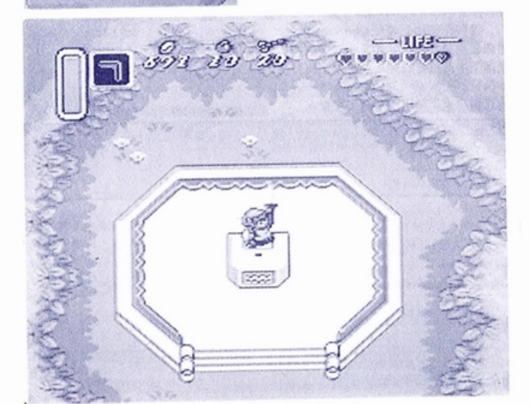
★魔法の壺　魔法壺—能夠讓魔法之力恢復的秘寶。共有大小兩種。大的可一舉將魔法之力恢復至全滿。

Pまよいの森　迷森林—位於海拉魯國西北方的廣大森林。整個森林內濃霧瀰漫，能見度非常差。但在森林的深處，退魔之劍正在等著兼具力量、智慧、和勇氣三種勇者氣質的人的到來。

★水かき　蛙鞋—把蛙鞋穿在腳上的話，便能在水中做出游泳的動作。但在做游泳這種動作時，不能同時做出用劍和用盾等動作。







★緑のクスリ　綠色藥水—用這個藥水能夠將魔法之力一舉恢復至全滿！通常是把它裝在瓶子內帶著走。能在魔法店內買到。60盧比。

Hムーンパール　姆巴魯—是一種蘊藏神奇魔力，能防止住在光明世界的人們妄想進入黑暗世界的邪惡之心的象徵物品，外形和水晶球頗為相似。



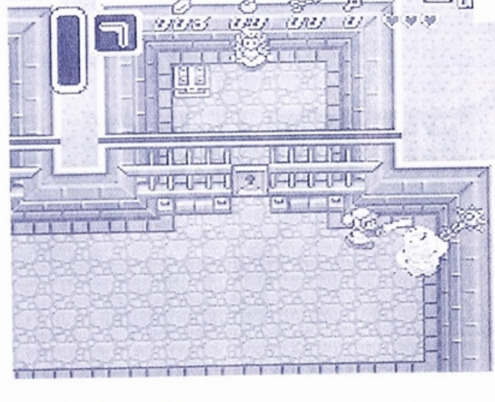
★ムドラの書　姆多拉之書—是一種能解讀在海拉魯地區，到處可見先住民所立的石碑上的文字的秘書。沒有它就無法了解碑文的含義

★虫取リアミ　捕蟲網—用捕蟲網可以抓到潛藏在草木之中的蟲子。然後將蟲子裝到瓶子內。



ヤ

P闇の世界　黑暗世界—可以從魔法陣進入的另一個世界。幾乎就是海拉魯的翻版，據說在這兒有隱藏諸神之力的聖殿。但不太清楚。



N槍兵士（赤）　紅槍士兵—能夠以槍做用大範圍攻擊的士兵，速度頗快。

N槍兵士（赤2）　紅槍士兵2—通常都在墓地附近徘徊。穿著防禦力頗強的盔甲。想打倒它得花一番功夫。

N弓兵士（青）　青色弓箭兵—會搭著射不停止射過來。不過能以盾擋住箭的攻擊。打到之策是邊用盾防禦自己邊靠近去打它。

N弓兵士（綠）　綠色弓箭兵—和青色弓箭兵相同，只是盔甲是綠色的。體力較差。

●弓矢　弓箭—這是可以用來攻擊遠距離的敵人的武器。由於一次所能持有的箭枝數目有一定的限制，所以得好好使用。能從雜貨店買到，也可以在迷宮內的壺罐中找到。

N妖精　妖精—只要它一接近主角的身體，生命格子就能恢復七格。是對主角相當友善的一種種族。也有能使生命格子全滿的大型妖精。他們隱居在海拉魯各處的妖精之泉。

P妖精の泉　妖精泉—住著能讓主角生命值恢復的妖精的地方。因為隱藏得很好，有時還得用炸彈來發現。

■讀む　解讀—朝著看板或是石碑之類的東西按A鈕，使能解讀上面的文字。

ラ

★ライフゲジ　生命格子—在畫面的右上方，能表示主角生命值的最大值與目前生命值的心形格子。當格子內所有的紅色生命都消耗光時，遊戲便結束了。最多可能有20個，要好好地收集。

Nリーバ　立巴—是一種有觸手的怪物。平時潛藏在地底，通常都從砂中出現，以成群結隊的方式攻擊過來。看到時得注意周圍的情況。

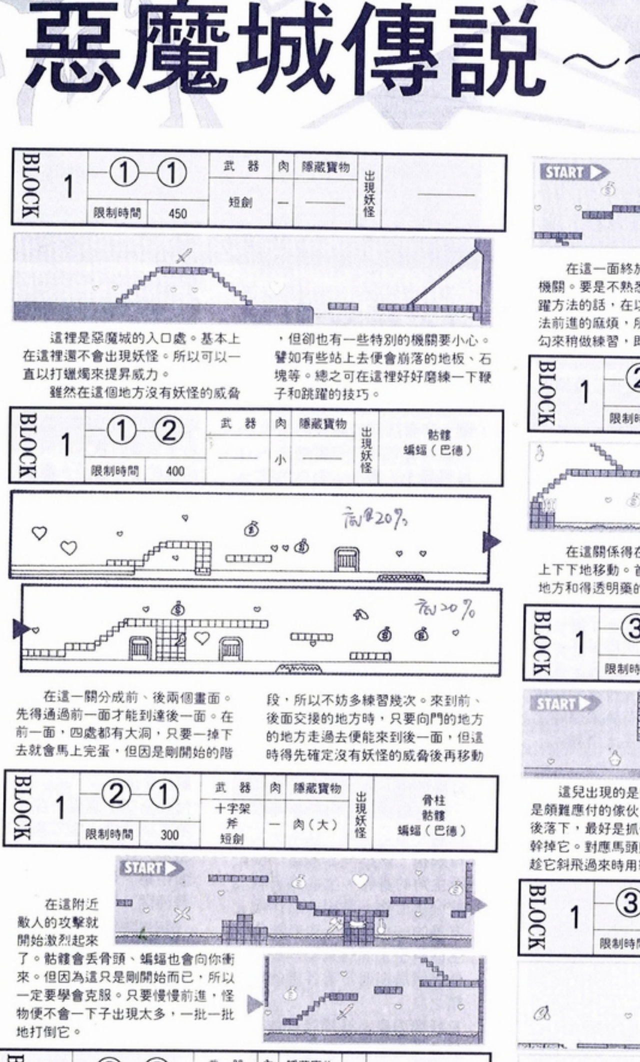
Hルピ　盧比—是在海拉魯地區通行的貨幣。有綠、藍紅三種，分別代表1、5、20盧比，想買東西就一定得有盧比才成。

Nロープ　羅普—在黑暗的地下通道中，常以集團形態出現的蛇形妖怪，被咬也不會中毒。但與其和它做戰浪費時間，不如趕快離開。

ワ

Hワープゾーン　滑走地帶—在河川和湖泊的某些特定地帶。只要一進入便能在瞬間滑移到很遠的地方。好好利用這地帶便能在海拉魯地區來去自如。

惡魔城傳説～～完全攻略～～



BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	①—①	450	短劍	—	——	——

這裡是惡魔城的入口處。基本上在這裡還不會出現妖怪。所以可以一直以打蠟燭來提昇威力。

雖然在這個地方沒有妖怪的威脅，但卻也有一些特別的機關要小心。譬如有些站上去便會崩落的地板、石塊等。總之可在這裡好好磨練一下鞭子和跳躍的技巧。

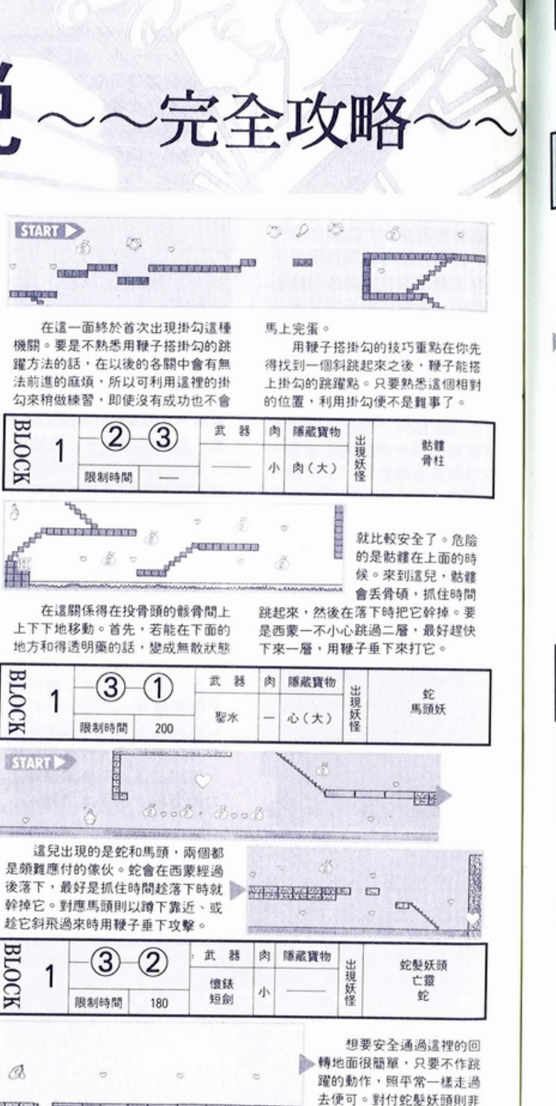
BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	①—②	400	——	小	——	骷髏 蝙蝠（巴德）

在這一關分成前、後兩個畫面。先得通過前一面才能到達後一面。在前一面，四處都有大洞，只要一掉下去就會馬上完蛋，但因是剛開始的階段，所以不妨多練習幾次。來到前、後面交接的地方時，只要向門的地方的地方走過去便能來到後一面，但這時得先確定沒有妖怪的威脅後再移動

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	②—①	300	十字架 斧 短劍	—	肉（大）	骨柱 骷髏 蝙蝠（巴德）

在這附近敵人的攻擊就開始激烈起來了。骷髏會丟骨頭、蝙蝠也會向你衝來。但因為這只是剛開始而已，所以一定要學會克服。只要慢慢前進，怪物便不會一下子出現太多，一批一批地打倒它。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	②—②	400	——	小	——	骷髏 蝙蝠（巴德） 棒鬼 骨柱



在這一面終於首次出現掛勾這種機關。要是不熟悉用鞭子搭掛勾的跳躍方法的話，在以後的各關中會有無法前進的麻煩，所以可利用這裡的掛勾來稍做練習，即使沒有成功也不會馬上完蛋。

用鞭子搭掛勾的技巧重點在你先得找到一個斜跳起來之後，鞭子能搭上掛勾的跳躍點。只要熟悉這個相對的位置，利用掛勾便不是難事了。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	②—③	—	——	小	肉（大）	骷髏 骨柱

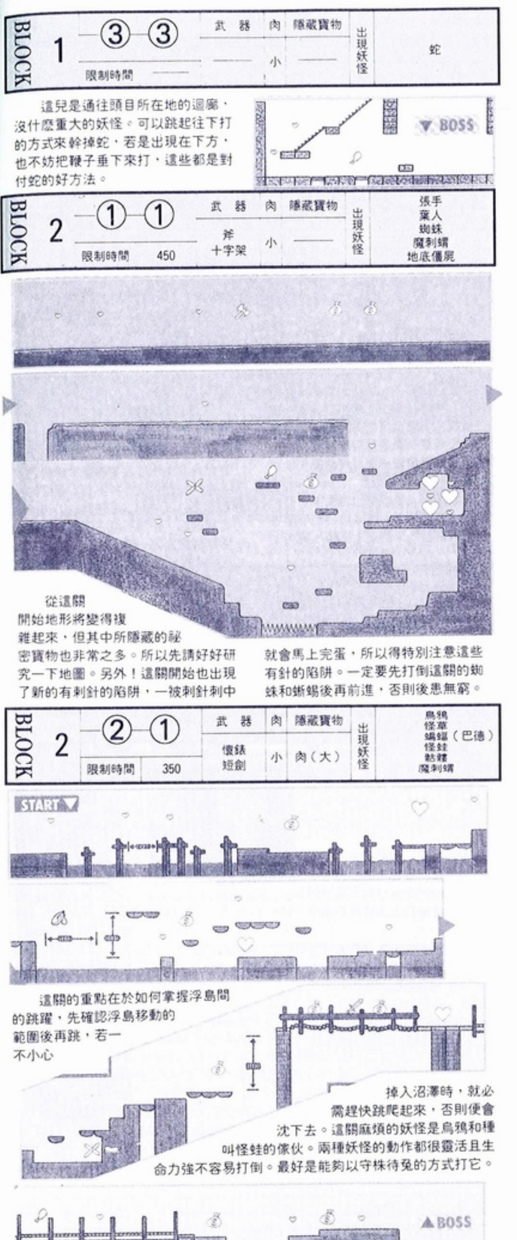
在這關係得在投骨頭的骸骨間上上下下地移動。首先，若能在下面的地方和得透明藥的話，變成無敵狀態就比較安全了。危險的是骷髏在上面的時候。來到這兒，骷髏會丟骨碩，抓住時間跳起來，然後在落下時把它幹掉。要是西蒙一不小心跳過二層，最好趕快下來一層，用鞭子垂下來打它。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	③—①	200	聖水	—	心（大）	蛇 馬頭妖

這兒出現的是蛇和馬頭，兩個都是頗難應付的傢伙。蛇會在西蒙經過後落下，最好是抓住時間趁落下時就幹掉它。對應馬頭則以蹲下靠近、或趁它斜飛過來時用鞭子垂下攻擊。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	③—②	180	懷錶 短劍	小	——	蛇髮妖頭 亡靈 蛇

想要安全通過這裡的回轉地面很簡單，只要不作跳躍的動作，照平常一樣走過去便可。對付蛇髮妖頭則非跳起來打不可。斜打蠟燭比較安全。



BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
1	③—③	——	——	小	——	蛇

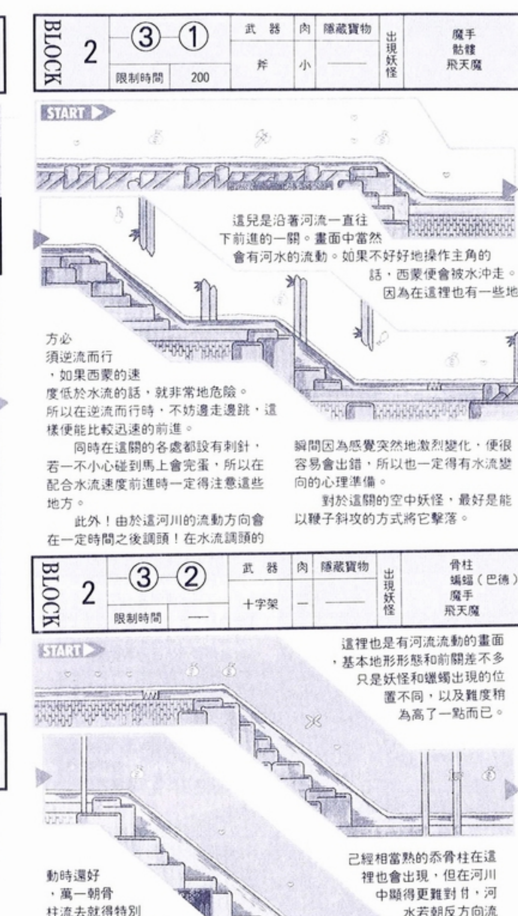
這兒是通往頭目所在地的迴廊，沒什麼重大的妖怪。可以跳起往下打的方式來幹掉蛇，若是出現在下方，也不妨把鞭子垂下來打，這些都是對付蛇的好方法。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
2	①—①	450	斧 十字架	小	——	張手 藁人 蜘蛛 魔刺蝟 地底僵屍

從這關開始地形將變得複雜起來，但其中所隱藏的祕密寶物也非常之多。所以先請好好研究一下地圖。另外！這關開始也出現了新的有刺針的陷阱，一被刺針刺中就會馬上完蛋，所以得特別注意這些有針的陷阱。一定要先打倒這關的蜘蛛和蜥蜴後再前進，否則後患無窮。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
2	②—①	350	懷錶 短劍	小	肉（大）	烏鴉 怪草 蝙蝠（巴德） 怪蛙 骷髏 魔刺蝟

這關的重點在於如何掌握浮島間的跳躍，先確認浮島移動的範圍後再跳，若一不小心掉入沼澤時，就必需趕快跳爬起來，否則便會沈下去。這關麻煩的妖怪是烏鴉和種叫怪蛙的傢伙。兩種妖怪的動作都很靈活且生命力強不容易打倒。最好是能夠以守株待兔的方式打它。



BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
2	③—①	200	斧	小	——	魔手 骷髏 飛天魔

這兒是沿著河流一直往下前進的一關。畫面中當然會有河水的流動。如果不好好地操作主角的話，西蒙便會被水沖走。因為在這裡也有一些地方必須逆流而行，如果西蒙的速度低於水流的話，就非常地危險。所以在逆流而行時，不妨邊走邊跳，這樣便能比較迅速的前進。

同時在這關的各處都設有刺針，若一不小心碰到馬上會完蛋，所以在配合水流速度前進時一定得注意這些地方。

此外！由於這河川的流動方向會在一定時間之後調頭！在水流調頭的瞬間因為感覺突然地激烈變化，便很容易會出錯，所以也一定得有水流變向的心理準備。

對於這關的空中妖怪，最好是能以鞭子斜攻的方式將它擊落。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
2	③—②	—	十字架	—	——	骨柱 蝙蝠（巴德） 魔手 飛天魔

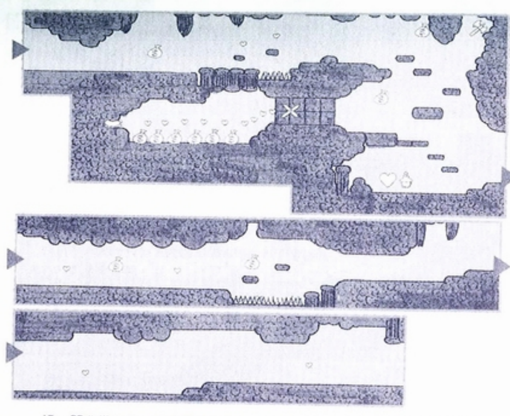
這裡也是有河流流動的畫面，基本地形形態和前關差不多只是妖怪和蠟燭出現的位置不同，以及難度稍為高了一點而已。

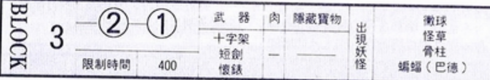
己經相當熟的忝骨柱在這裡也會出現，但在河川中顯得更難對付，河水若朝反方向流動時還好，萬一朝骨柱流去就得特別小心了，得一邊閃躲骨柱所吐的光一邊用鞭子連攻，速度要快！否則就會撞上了。

其他的妖怪會在途中分別攻擊而來，不管它們一口氣衝過去，它們便消失在畫面之外。

蠟燭也會出現在途中距離你稍微有段距離的地方。且數量頗多，可在橫向或斜下方來用鞭子打掉它。要是真的距離西蒙太遠的話。就站在正下方用鞭子跳起來打。不管那種方法都得視狀況來應用。

BLOCK	關	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
3	①—①	650	斧 十字架 聖水	大	——	蝙蝠（巴德） 岩妖 骨柱 鐘乳石





這一關非常的長，而且構造相當複雜。但幸好也沒有什麼不得了的妖怪。小心行進的話，甚至可以毫髮無損地面過。可以用聖水打倒在這裡出現的踢人妖。只要小心別碰到有些地方的刺針，其他沒什麼致命的機關了。此外，這裡有個隱藏的房間，內藏大量祕寶，只要打壞岩石就能進入。

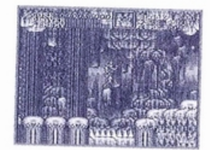
BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
3	②—①	400	十字架 短劍 懷錶	—	———	黴球 怪草 骨柱 蝙蝠（巴德）



這裡是西蒙首次遇到這樣一直往上爬的地形。得十分辛苦地找路上去

這個形態的畫面都有一個共同點，那就是所要站的地方不太隱定，只要一不小心就馬上完蛋！有時也會被妖怪碰到而撞掉下去，所以要注意閃躲的方法，並挑一些安全的地方站。

在這兒做跳躍的動作時要掌握一點，就是盡量靠近後再跳，避免遠距離的跳躍。但也得小心一些距離太短的地方，因為這些地方會撞到頭。

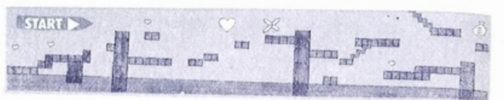


▲看起來好像很危險，但其實這裡也能輕易地跳的，別擔心！



▲在這裡要用蹲姿前進，把前方飛來的火焰用鞭子打掉就可以了。

BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
3	③—①	350	十字架	—	———	半魚人 石柱 大眼 白龍



這裡和第二關的沼澤完全不同，只要一掉到下面的水中就完蛋。所以要十分小心。

在這關畫面中央，有一些會崩落的地板，在這裡只要以連續跳躍的方式前進便不會掉下去了。

在這一個畫面最後出現的大白龍，用蹲下鞭子連打的方式就可以了。

BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
3	③—②	400	短劍	小	———	白龍 黴球 半魚人 怪草 大眼

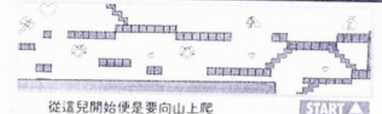


在這關剛開始時所出現的肉，可以用在樓梯反覆上下的方式連續取得好多次。不妨用這個方式在這裡把體力完全恢復。要是在旁邊看見大白龍，直接站著用鞭子連打便能安全地打倒它。

在途中，巨眼會出現兩次，有時會被這傢伙掉下的眼淚給打到下面去。所以當巨眼來到正上方時，要馬上閃開。

在這一關最大的敵人半人魚，它們會浮出水面攻擊西蒙，由於它們不會跳上來，所以打不到。最好的辦法還是趕快前進。若它們在掛勾下方出現的話，絕對不能在這時候勾跳，否則就是死路一條。

BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
3	③—③	300	斧	—	———	棒鬼 骷髏 骨柱



來到這裡，會因為淹水而水面漸漸上昇。之後！頭目便出現了

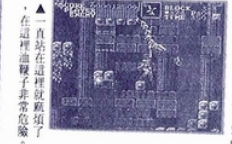
從這兒開始便是要向山上爬的地形了。

由於此處骷髏頗多，最好能閃開它們，不要逞強和它們周旋，但還是得小心它們所丟過來的骨頭。

在通過這一關的時候，可一邊跳躍一邊打蠟燭，若能在空中取得唸珠的話是最好的。能同時打倒上層的骨栓和骷髏才能節約時間。

總之，要找出各種能夠最快速通過而且又最不容易受傷的方法。其原則便如以上所說的，玩家還得自行靈活運用才好。

▲用連續跳躍的方式來通過會落盤的地方，不會太難的。

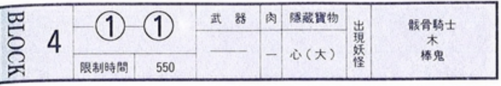


▲一直站在這裡就麻煩了，在這裡揮鞭子非常危險。

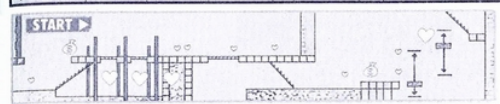
這個畫面也是得一直往上爬。但因能站的地方很小，所以當西蒙利用掛勾擺盪過來的時候十分危險。但只要習慣了之後就好了。

白色大龍會攻擊過來，所以可以先發制人，先衝過去在它的旁邊將它幹掉，同時也能取得一顆大心。不先過去這顆大心就可能無法取得。

BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
3	③—④	—	———	小	———	白龍 黴球 烏鴉 骸骨騎士



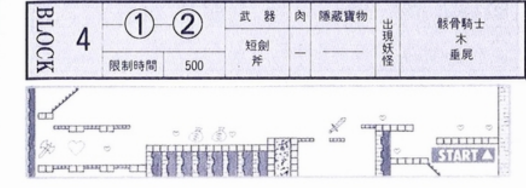
BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
4	①—①	550	———	—	心（大）	骸骨騎士 木 棒鬼



在這裡，埋在牆壁裡的骷髏們雖然不會攻擊過來，但是它們不時的瞪視令人十分不安。

在這裡出現的構關是和以往相同的回轉地板和浮島可以把這邊的回轉地板當作下一關的練習。你必須記住在這種地板上絕對不能做跳躍的動作。

另外！在這一關有一種叫做”木”的樹型妖怪。這種妖怪會趁西蒙靠近的時候突然從牆壁裡飛出來。如因果一直往前走的話就一定會碰到它。一定得小心，在前進時不要被它撞著了。否則就很麻煩。



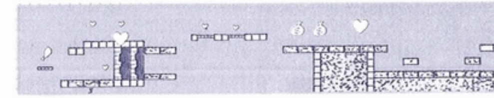
BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
4	①—②	500	短劍 斧	—	———	骸骨騎士 木 垂屍

在登上樓梯時，一定得先將工具骷髏在前面給幹掉，之後再慢慢地用鞭子收集蠟燭。

在這裡有種新登場妖怪叫”垂屍”可以用跳打或斜打的方式來對付。另外，由於這裡設置了許多回轉地板，想要安然通過至少得通過三個以上這樣地方。一定得有特殊的技巧，這個技巧便是，以跳躍的方式在落下到回轉地板的瞬間再馬上跳一次，一定要掌握跳的地方和時機，最好先好好練習一下。

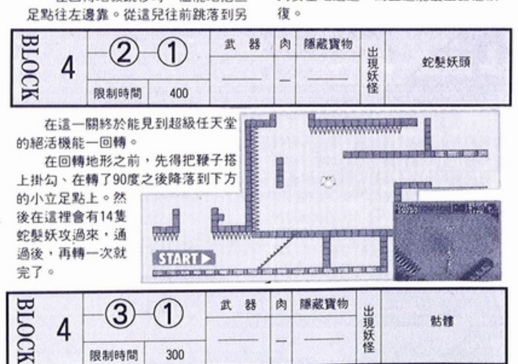


BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
4	①—③	—	———	小	———	骸骨騎士 蝙蝠（巴德）



這一關比較困難的地方在於開台地點左方的地板。先得打倒上方的骸骨騎士才比較安全。

在回轉地板跳移時，儘能地把立足點往左邊靠。從這兒往前跳落到另一張回轉地板的瞬間，馬上揮鞭拿取蠟燭中的肉。然後再同時右邊跳過去，這樣一直重覆作下來的話，不僅能夠安全地通過，而且還能讓生命值恢復。

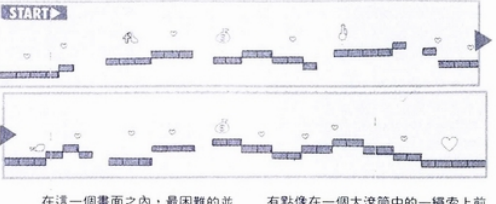


BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
4	②—①	400	———	—	———	蛇髮妖頭

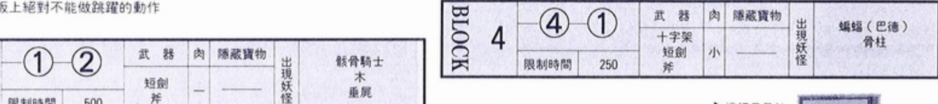
在這一關終於能見到超級任天堂的絕活機能一回轉。

在回轉地形之前，先得把鞭子搭上掛勾、在轉了90度之後降落到下方的小立足點上。然後在這裡會有14隻蛇髮妖攻過來，通過後，再轉一次就完了。

BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
4	③—①	300	———	—	———	骷髏



在這一個畫面之內，最困難的並不是立足點的不夠穩定而卻是那些令人幻惑的背景畫面，由於變化太大而很容易讓人產生失誤。若想用文字來形容這些背景的變化很難，這感覺就有點像在一個大滾筒中的一繩索上前進，令人眼花瞭亂，分神就會出錯。想要安通過，就不要理會那些變化的畫面，只注意西蒙四週的構造才可以。

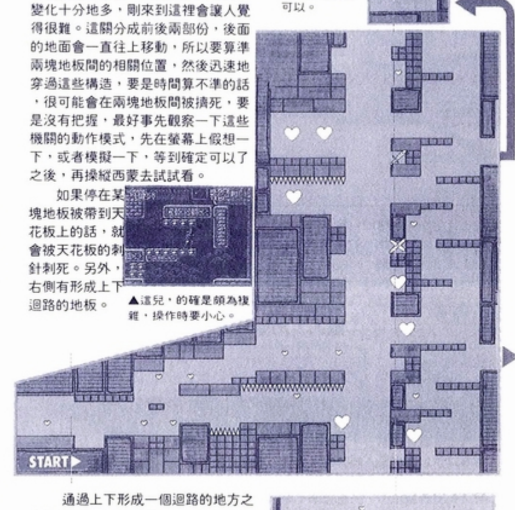


BLOCK	關卡	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
4	④—①	250	十字架 短劍 斧	小	———	蝙蝠（巴德） 骨柱

從第四關開始又進入屋子內了，由於是在室內，所以有許多刻意安排的機關畫面出現，而且機關的種類和變化十分地多，剛來到這裡會讓人覺得很難。這關分成前後兩部份，後面的地面會一直往上移動，所以要算準兩塊地板間的相關位置，然後迅速地穿過這些構造，要是時間算不準的話，很可能會在兩塊地板間被擠死，要是沒有把握，最好事先觀察一下這些機關的動作模式，先在螢幕上假想一下，或者模擬一下，等到確定可以了之後，再操縱西蒙去試試看。

如果停在某塊地板被帶到天花板上的話，就會被天花板的刺針刺死。另外，右側有形成上下迴路的地板。

▶這裡只是外面一個沒有什麼必要的地方，不來這裡也可以。

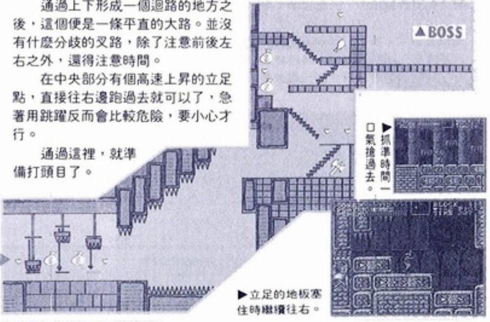


▲這兒，的確是頗為複雜，操作時要小心。

通過上下形成一個迴路的地方之後，這個便是一條平直的大路。並沒有什麼分歧的叉路，除了注意前後左右之外，還得注意時間。

在中央部分有個高速上昇的立足點，直接往右邊跑過去就可以了，急著用跳躍反而會比較危險，要小心才行。

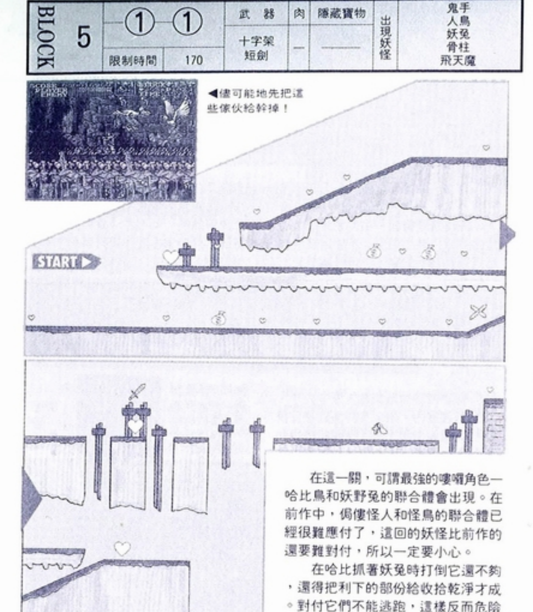
通過這裡，就準備打頭目了。



▶抓準時間一口氣搶過去。

▶立足的地板塞住時繼續往右。

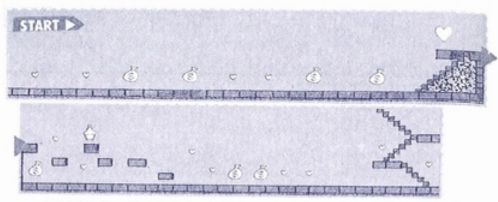
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
5	①—①	170	十字架 短劍	—	——	鬼手 人鳥 妖兔 骨柱 飛天魔



◀儘可能地先把這些傢伙給幹掉！

在這一關，可謂最強的嘍囉角色—哈比鳥和妖野兔的聯合體會出現。在前作中，傴僂怪人和怪鳥的聯合體已經很難應付了，這回的妖怪比前作的還要難對付，所以一定要小心。

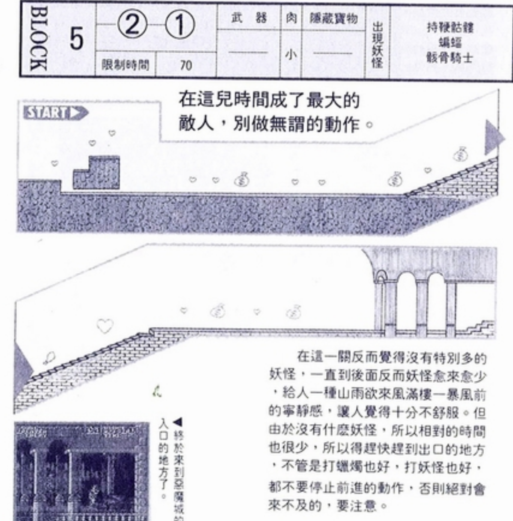
在哈比抓著妖兔時打倒它還不夠，還得把利下的部份給收拾乾淨才成。對付它們不能逃跑，這樣反而危險，要一批一批小心地解決才成。



在寧靜的前一關比較起來，這兒的妖怪數目就顯得很多。尤其是在廊下，幾乎沒有空擋的時間，對付僵屍、狗、僵屍、巴德妖分別用蹲打、橫打、斜打的方式。依種類採取不同的打法。若是三種怪物同時攻來就麻煩了，可能非受傷不可了。最好不理會巴德妖和僵屍狗一直前進，可以跳的方式閃過僵屍狗，並且讓巴德妖就在頭上飛過去，以全力來打僵屍。

最好能蹲著投十字架過去，這樣比較輕鬆方便。

BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
5	②—①	70	——	小	——	持鞭骷髏 蝙蝠 骸骨騎士



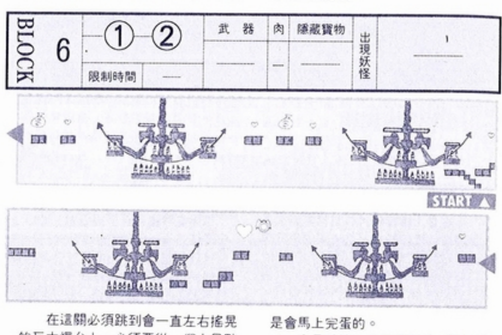
在這兒時間成了最大的敵人，別做無謂的動作。

◀終於來到惡魔城的入口的地方了。

在這一關反而覺得沒有特別多的妖怪，一直到後面反而妖怪愈來愈少，給人一種山雨欲來風滿樓—暴風前的寧靜感，讓人覺得十分不舒服。但由於沒有什麼妖怪，所以相對的時間也很少，所以得趕快趕到出口的地方，不管是打蠟燭也好，打妖怪也好，都不要停止前進的動作，否則絕對會來不及的，要注意。

BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	①—①	600	聖水	—	——	僵屍狗 僵屍 蝙蝠 武裝騎士

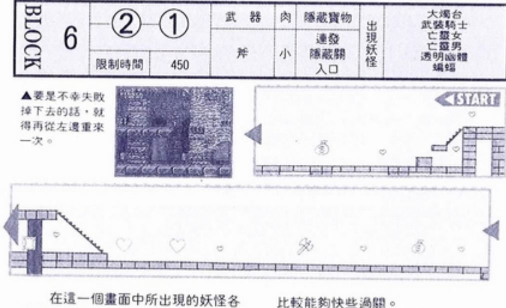
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	①—②	—	——	—	——	——



在這關必須跳到會一直左右搖晃的巨大燭台上。必須要從一個立足點跳到另一個立足點。但由於在這兒一隻怪物也不會出現。所以比較能鬆口氣，但要是一不小心掉下去的話，則是會馬上完蛋的。

立足點總共有四個而已，跳的時候最好能把大蠟燭台的左右擺動頻率和速度考慮進去，最好不要在燭台擺盪到最低點、速度最快時跳比較好。

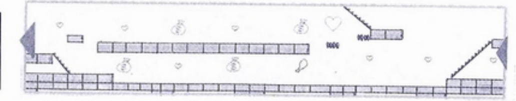
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	②—①	450	斧	小	連發 隱藏關 入口	大燭台 武裝騎士 亡靈女 亡靈男 透明幽體 蝙蝠



▲要是不幸失敗掉下去的話，就得再從左邊重來一次。

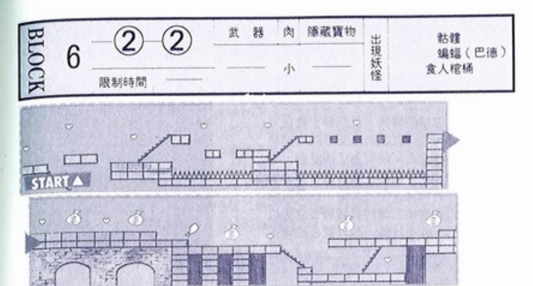
在這一個畫面中所出現的妖怪各個都有各個的特殊性質。要是不好好考慮冒然前進的話，它們就會一個接著一個地出現。不把它解決的話會愈來愈麻煩。最實在的方法便是每前進一點距離，就把那兒出現的妖怪幹掉以免造成更大的麻煩，這樣一邊前進一邊打下去，不僅比較安全，也反而比較能夠快些過關。

用這個方式前進的話，在中央部分會出現的亡靈女和透明幽體以及在左方會出現的巴德妖就不會這麼難打了，但還是得小心。這關內有隱藏面，入口在這關的地下某處，請玩家自己找找看。



攻略篇

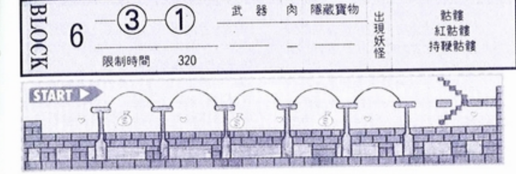
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	②—②	——	——	小	——	骷髏 蝙蝠（巴德） 食人棺桶



想要通過這一關的要訣十分簡單，就是得通過中央部份，會崩落的地板，但事實上不是那麼輕鬆就能夠用跳躍的方式就過去了，因為此處還有出沒無常的骷髏妖怪，要是不經大腦考慮隨便跳的話，很可能會碰到骷髏而掉落到刺針的地下而喪命！

這裡提供玩家一個對策，就是一邊快速地跳躍避免站在地板上過久而地板崩落，一邊攻擊骷髏妖怪，動作要很快才行，跳躍鈕和鞭打鈕要靈活交互地按，別鬆了氣喔！

BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	③—①	320	——	—	——	骷髏 紅骷髏 持鞭骷髏



在這一關會出現三種不同的骷髏妖怪。要慢慢一點一點地前進，用鞭子一個一個地格倒它們。如此一來便很快地就能過關了。

但在打紅骷髏時要特別注意，只要打過前作的人應該知道，這種紅骷髏是打不死的，雖然能夠一時把它打壞，但過了一會兒它便又復活過來，所以得趁打倒它的瞬間，趕快通過它，並儘可能地遠離它們。

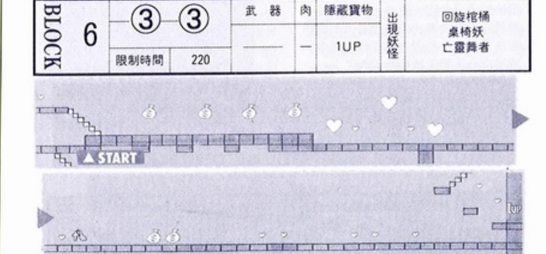
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	③—②	——	——	—	肉（大）	骸骨騎士 出牆手 紅骷髏



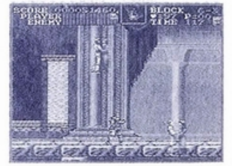
想要在此毫髮無傷地通過是頗為困難的。但是這關也絕非想像中那麼麻煩。

在前進的途中，會有紅色的魔掌從牆壁伸出來抓西蒙。而且這樣的地方還頗多！但不用太擔心這個，要微留心的是萬一被魔掌住時，在西蒙面前會慢慢出現骸骨騎士，不過！趁它完全成形之前一直攻擊它，打倒應不成問題。

BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	③—③	220	——	—	1UP	回旋棺桶 桌椅妖 亡靈舞者



這裡是惡魔城中的大廳。地面一遍平坦，沒有什麼複雜地形。在開始的地方會有食人棺回旋著飛過來，幹掉它往前快走。而在途中有白桌巾的大桌，但這也是一種妖怪。一靠近椅子就會亂跳出來。但只要快閃開，它們就不會追得太遠。同時大廳中還有亡靈舞者在跳舞，但它們也不太會妨礙西蒙前進，只要用聖鞭一打，它們就嗚呼哀哉了。



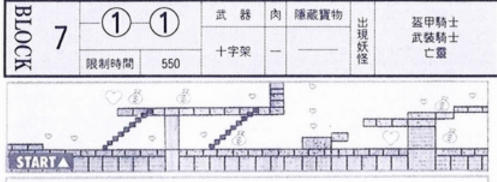
▲對付亡靈舞者可以往上打一次再橫向打一次，如此便能解決它。



BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
6	③—④	—	——	小	——	——



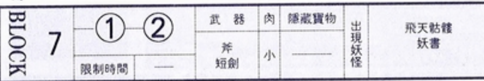
大廳之上便是亡靈們首領的個別房間了。在這兒是見不到低級的妖怪的。趕快在此補充體力，往右邊再前進，便要和頭目鬼舞者對決了。



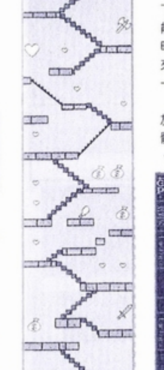
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
7	①—①	550	十字架	—	——	盔甲騎士 武裝騎士 亡靈

在這一關會出現像武裝騎士和盔甲騎士一類防禦力很高的妖怪。但只要鞭子多打幾次，照樣要它們完蛋。有時依地形的需要，從上方把鞭子垂下來打反而有效果。要視狀況自行運用。

在這一關，有些地方雖然有武裝騎士，但西蒙還是非去不可。在上樓梯時被打很危險，最好找到攻擊空隙衝上去，在撞不到的地方蹲下來打。上面的斧頭就打不到，下面的斧頭也可以用鞭子打壞。

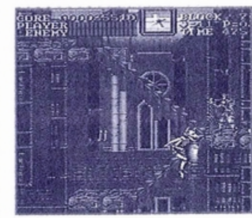


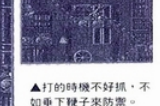
BLOCK		限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
7	①—②	—	斧 短劍	小	——	飛天骷髏 妖書



這是要一直往下前進的一關，所以有些地方即使掉到下面去也不會完蛋。所以有時可以不走樓梯直接用跳的就能下去。運用得當時，甚至不用和敵人交手，也可以節省時間，但同時也無法取得蠟燭，而妖怪也有從正上方落下來的危險。有時西蒙一掉下來也會死，所以這種走法也是一種賭博。

但若不這樣走的話，這關就會變得很難，下樓梯時由於速度很快，一不小心就會被掉下的東西砸到。碰到飛行骷髏時，最好找個地方等他靠近再用鞭子往下打比較安全。





▲打的時機不好抓，不如垂下鞭子來防禦。

◀用鞭子垂下來打這傢伙比較安全。

攻略篇



BLOCK 7 ①—③	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 350	斧	—	——	武裝騎士 紅骷髏



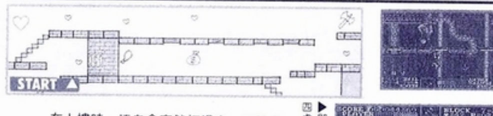
一來到這關，突然就有兩個武裝騎士丟斧頭過來，跳閃後到下一層去，最好不要逞強，閃過它們就好，穿過它們之後，就看見巨大的書在空中飛來飛去。可以跳到書上繼續前進。一開始有三本，然後有兩本，運動的方式都不相同所以要注意，同時在途中有兩個地方有紅骷髏，可坐在書上直接攻擊，打倒它們後趕快跳移，但在跳到下一本書時，最好把鞭子向下垂，以便能打到紅骷髏，防止它復活。不過得好好計算一下時間，要不然會有閃失的。總之，在這一關要掌握跳躍的時間。以及鞭子的用法就對了。

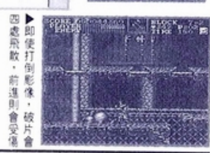
BLOCK 7 ②—①	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 300	——	—	肉（大）	蝙蝠（巴德） 槍女 咬燭犬 破影像

這是讓人感到緊張的一關，巴德妖其至會一次以 5 隻攻擊過來。非得一直出鞭抵抗不可。另外上面有刺針的地方不要久留喔！

▶太急反而打不倒，而且蠟燭也拿不到喔！

BLOCK 7 ②—②	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 —	——	小	連射	棒鬼 咬燭犬 怪蟲 破影像

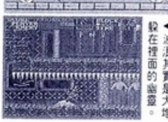




在上樓時，棒鬼會突然打過來，不妨在樓梯上揮鞭做掉它，或者乾脆不理它。這兒右側的牆壁內藏著連發祕寶。上方會有咬燭妖犬出現。到上方不久，會有像蜈蚣般的怪蟲出現，最好不要理它。打倒它得冒受傷的危險，而且只是加分而已。

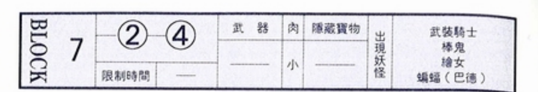
▶即使打倒影像，破片會四處飛散，前進則會受傷

BLOCK 7 ②—③	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 250	——	—	——	槍女 破影像



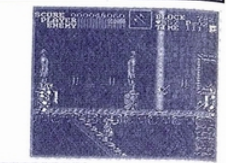
◀波浪其實是大堆躲在裡面的幽靈。

在這裡只有些似妖又不太像妖的怪物。即使被畫中女人伸手抓住，也不會有其他的妖怪攻擊。要注意中央地帶的刺針區，在地板波打過來的時一定要蹲下，否則便會給帶上去刺到！



BLOCK 7 ②—④	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 —	——	小	——	武裝騎士 棒鬼 槍女 蝙蝠（巴德）

在上樓梯的時候，武裝騎士會在右邊等著你。但與武裝騎士交手的原則是要在同一平面上。所以為了避受創，必須慢慢地上來，先將左邊的武裝騎士給幹掉，威脅就減少了一大半，然後再用相同的方式除掉右邊的武裝騎士就可以了。再打一些小妖怪，頭目就在前面。





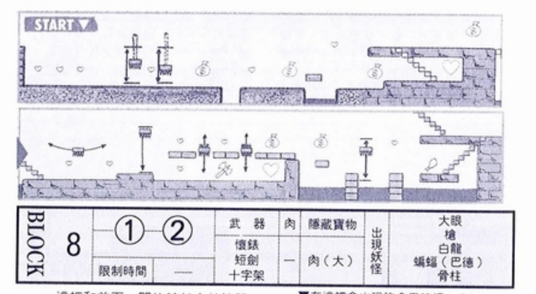
這兒是頭目的房間頭目碎鐵機就放在盒子之中。

BLOCK 8 ①—①	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 450	斧	小	——	蜘蛛 血 骨柱 大眼 武裝騎士

這一關的後半部的部份會突然變得很難。初來此地的人也許會接關重玩好幾次。

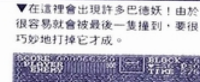
第八關是以拷問室為背景，在這裡充滿了一觸即死的機關。妖怪們出現的地方也十分讓人傷腦筋。一旦被它們打到，就可能會掉落到有刺針的地方或者是洞裡面，想要安全地通過這關，可能要挑戰好幾次，以便自己摸索出一套自己的模式。以目前的玩法是絕對無法過關的。

由於這關相當困難的地方頗多。在這裡特別將將難處配合圖片加以說明。敬請參考使用。總之重點是要抓住不碰到刺針的時間，以及危險的妖怪的迅速處理方式兩類而已。

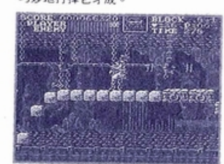


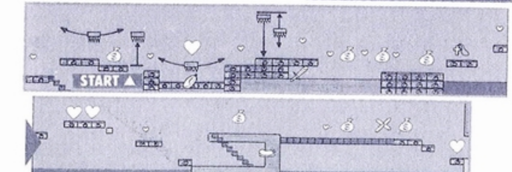
BLOCK 8 ①—②	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 —	懷錶 短劍 十字架	—	肉（大）	大眼 槍 白龍 蝙蝠（巴德） 骨柱

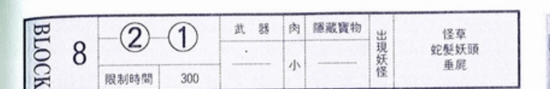
這裡和前面一關比較起來就簡單了許多。但也千萬不能大意，否則很容易便會失誤。前半段懸吊著的天花板和斷頭台和前關一樣危險。但中盤以後就比較輕鬆了。因為不但不再有刺針之類的陷阱，連妖怪的攻擊力也變得較差，只要體力充沛，甚至也能很快地通過血沼。更令人高興的是一牆壁之中有大塊的肉隱藏著，可以把在血沼中失去的體力完全恢復過來，但得小心不要再掉到血沼內了。



▼在這裡會出現許多巴德妖！由於很容易就會被最後一隻撞到，要很巧妙地打掉它才成。







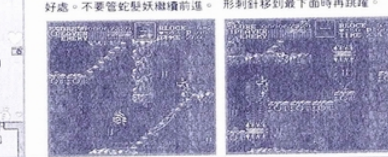
BLOCK 8 ②—①	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 300	——	小	——	怪草 蛇髮妖頭 垂屍

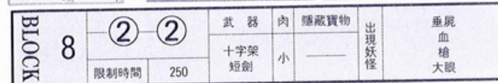
這兒是要從下面通往下面的一小關。由於有浮動的刺針，所在想要往下跳的時候，應該先利用地圖確認一下下方是否有危險的東西。

這裡沒有什麼不得了的妖怪登場，所以慢慢地從樓梯下來也沒關係。但可用鞭子打破樓梯顏色不同的地方。但被打下來的破片碰到會受傷。揮鞭時一定得小心，有時一不注意也會到刺針的地方。

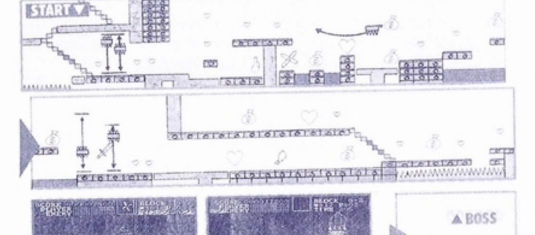
▼雖然能打破樓梯，但沒有什麼好處。不要管蛇髮妖繼續前進。

▼若想取得這裡的肉，得趁浮島形刺針移到最下面時再跳躍。





BLOCK 8 ②—②	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 250	十字架 短劍	小	——	垂屍 血 槍 大眼







大體上而言，這一關的難度算是相當的高的！

因為難度很高！所以玩家明除了要仔細閱讀這兒的說明之外，還必須參考在這兒所付的地圖，兩相對照之後再多加練習，才能順利地過關。

首先！一來到這一關時，馬上會發現有兩座浮島型的刺針在那兒上上下下地活動著。要通過這兩座浮島刺針就必須先等到第一個浮島形針刺上昇到最高點時，趕快走到它下面稍作暫停！然後再等到裡面那座浮島刺針往上移動後，這時即使不以蹲下來的姿態快步通過，時間配合得剛剛好。

在斷頭刀擺動的地方則必須站在高處，從斷頭刀的上方跳過。

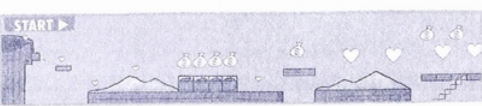
通過斷頭刀時得注意刀上的滴血，碰到的話也會受傷喔！

來到這一關的後半斷之後，難易度又提昇了一層！所以千萬不能因為通過了前半段而粗心大意！

現在就針對後半段有兩座浮島型刺針的地方加以說明。

這裡最大的問題就是得先來到首座浮島刺針的下方。但要抓住跳下來的時機比較難掌握。在這裡已經沒有辦法理會那些滴下來的血滴了。若能安全地跳到第一座浮島刺針的下方，再比照前半段的方式就能通過第二座浮島刺針了。在途中的蠟燭可以一邊蹲著一邊出鞭將之擊落。比較麻煩的地方是閃爍的地板地帶。因為閃爍的時間都不一定，無法找出固定的模式。所以還是得靠玩家眼目手快，只要通過前面 5 座閃爍地板，馬上就可一口氣穿過。不幸掉落則會被槍刺。

BLOCK 9 ①—①	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 650	——	—	肉（大）	骷髏（巴德） 蝙蝠



在這一關裡有為數十分驚人的金銀財寶，若ＲＰＧ的話，有了這些錢一定能買許多東西。但動作遊戲則沒有什麼大用處。而且這些財物好像都沒有受到咀咒，隨便拿沒關係。

另外在這關也沒有什麼重大不得了的妖怪，但若太大意的話，也可能會把命就送在這些傢伙的手中。

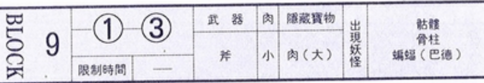
一死去重玩就會在這一關開始，所以還是不能掉以輕心。



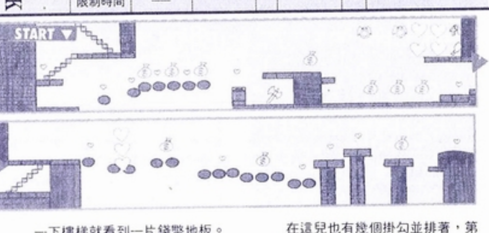
BLOCK 9 ①—②	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 —	十字架	—	肉（大）	骷髏 蝙蝠（巴德）

在這一關出現了新機關，那就是會彈掉的錢幣形地板。

一踏上這種地板，它便會從端子處開始崩落！感覺和迴轉床有些相似，如果不馬上用跳躍的方式離開是不行的，不過還是得好好練習才成。



BLOCK 9 ①—③	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 —	斧	小	肉（大）	骷髏 骨柱 蝙蝠（巴德）



一下樓梯就看到一片錢幣地板。但是非經過這兒不行。要小心的是從這裡掉下去是一定會完蛋的。所以得連續地躍進。並同時邊跳邊揮鞭打蠟燭，但得小心不要掉下去了。

但若持有十字架情況就不同了。可在跳起來時投出十字架，一口氣連續打落很多蠟燭，不妨試試看。

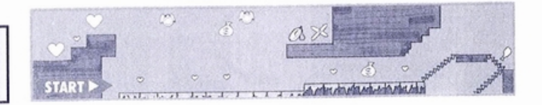
這裡錢幣地板有 2 隻骷髏，千萬別在寶箱上逗留。跳到下方的低窪就比較安全。

在這兒也有幾個掛勾並排著，第一個掛勾先得站在右邊的小立足點，然後往右跳並同時向斜上方出鞭就能搭上，在盪到最右上方時再鬆手，馬上再出鞭搭上第 2 個掛勾。技巧頗難而且不容有任何的失誤。但萬一不幸失敗，掉下去也不會馬上完蛋，只是可惜不能拿到祕寶。所以還是要拼命地去試試看。

BLOCK 9 ②—①	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
限制時間 480	懷錶 十字架	小	——	白龍 食人棺桶

在這一關有些地方必須連續以掛勾擺盪的方式進行。由於距離比較遠所以難也比較高。要能夠在鞭子脫離這一個掛勾的瞬間馬上再搭上下一個掛勾，時間要抓準。這非得親身體會不可。

在這一關出現了一種叫通風口的機關。它們會定時地吸氣，在吸氣時，若西蒙剛好朝它走去則會被吸進去，要是西蒙被吸到通風口的地方時，就會完全動彈不得。這時與其慌張亂動，不如安靜等待脫離時機。



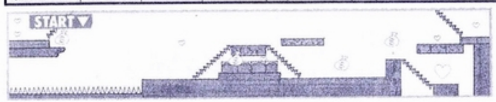
攻略篇

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
9 ②-②	—	—	—	肉（大）	白龍 食人棺桶



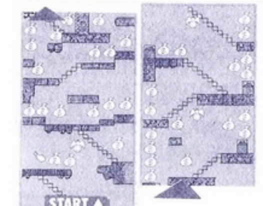
這一關是以錢幣構成的無底沼澤，範圍很廣。即使跑到上面去也不會受傷，但因為會慢慢沈陷下去，所以得邊跳邊移動。也有並排的掛勾，可在寶箱上直接掛上掛勾。這關寶箱上有隱藏的肉，得跳256次才會出現。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
9 ②-③	350	—	—	—	怪地板 白龍 食人棺桶 骨柱



在這一關有隱藏舞台的入口，請玩家自己找找看，有些你認為不重要的地方可能就是入口。入口通道很窄，穿過之後能到一個很前面晦地方。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
9 ②-④	—	—	小	肉（大）	骷髏 白龍



這裡也是得一直往上爬的一關。基本上在這兒出現的骷髏要由下往上打。

中央部份分成左右兩條路，兩路會合的地方有大白龍，最好走右邊的路比較能安全地把龍料倒。看準位置跳躍的話打倒白龍不是難題。在打倒白龍前盡量往中央移動，以免被撞下去。掛勾也不少，但最後一個比較難，不先用往上跳起之後再斜打鞭子的方法搭搭看。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
9 ②-⑤	—	—	小	—	持鞭骷髏

一爬上樓梯，馬上靠到左邊準備迎擊跳著攻過來的鞭骷髏。打倒之後往右邊快攻剩下的其他骷髏妖怪。

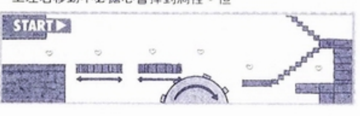
在打完所有的蠟燭後，進入頭目的房間。頭目是黃金蝙蝠和黃金巴德。

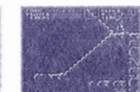
BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
A ①-①	600	—	—	—	—

這裡是鐘塔的入口，在這裡沒有妖怪，所以能較輕鬆。但在齒輪上則要特別小心。

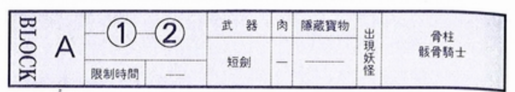
齒輪有兩種移動方向，站在齒輪上左右移動不必擔心會掉到洞裡。但縱向移動的就很危險。

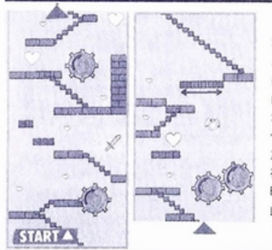
站在縱向移動上的齒輪時，會配合速度往右邊靠過去，除了保持在最高點否則都有掉下去的危險。





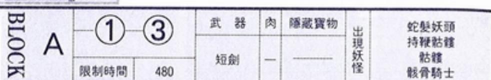
BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
A ①-②	—	短劍	—	—	骨柱 骸骨騎士





這裡也是往上爬的一關。有許多地方非跳上縱向移動的齒輪不可，所以在前進時要特別小心。剛開始的齒輪很簡單，最好先在這裡先抓住跳躍的要領。再上面一點有會崩落的地板塊，到這兒之前要先從下方出鞭幹掉骨骸騎士後再前進。最大的問題就在於第 2 個齒輪。要盡可能地靠右才跳得上去，跳上之後馬上得朝左跳。同時在跳起來時，按十字鈕的上方。如此一來即使飛躍離太短無法站到地上，也能直接站到樓梯的一半上了。

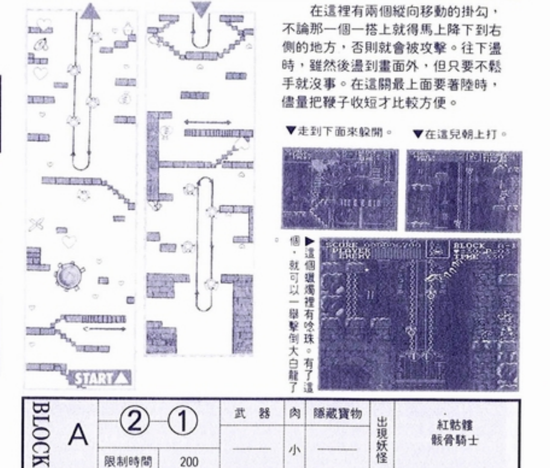
BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
A ①-③	480	短劍	—	—	蛇髮妖頭 持鞭骷髏 骷髏 骸骨騎士





一上來就會碰到蛇髮妖的突襲！可向上出鞭打倒它，然後馬上爬上樓梯來。動作太慢就會被骷髏所丟的骨頭打到，在這裡向上出鞭攻擊鞭骷髏，右邊的骷髏再用其他武器幹掉最好。將妖怪全打倒後往右前進，在這兒要用鞭子防禦成群的蛇髮妖。然後再跳上橫向齒輪再跳上縱向齒輪，小心別被刺針刺到。最後掛上掛勾，把鞭子收短，先射一發短劍打骷髏再著陸。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
A ①-④	—	十字架 懷錶 聖水	小	—	蛇髮妖頭 武裝騎士 落下齒輪 白龍



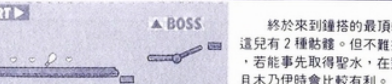
在這裡有兩個縱向移動的掛勾，不論那一個一搭上就得馬上降下到右側的地方，否則就會被攻擊。往下盪時，雖然後盪到畫面外，但只要不鬆手就沒事。在這關最上面要著陸時，儘量把鞭子收短才比較方便。

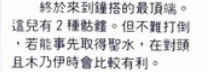
▼走到下面來躲開。

▼在這兒朝上打。

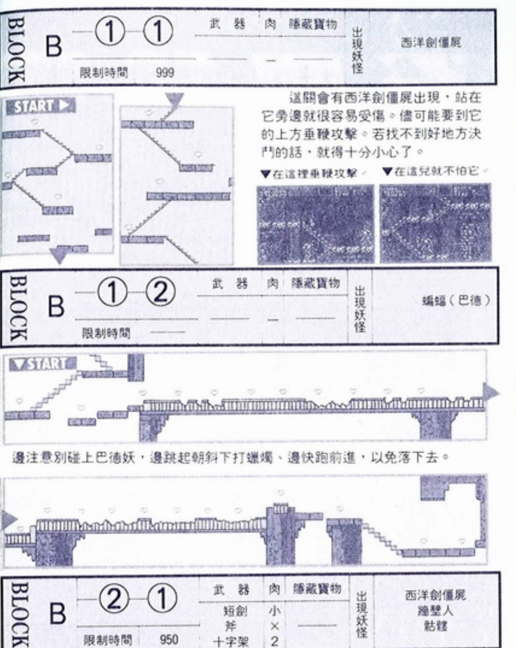
▶這個蠟燭裡有唸珠。有了這個，就可以一舉擊倒大白龍了。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
A ②-①	200	—	小	—	紅骷髏 骸骨騎士





終於來到鐘搭的最頂端。這兒有 2 種骷髏。但不難打倒，若能事先取得聖水，在對頭且木乃伊時會比較有利。



BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ①-①	999	—	—	—	西洋劍僵屍

這關會有西洋劍僵屍出現，站在它旁邊就很容易受傷。儘可能要到它的上方垂鞭攻擊。若找不到好地方決鬥的話，就得十分小心了。

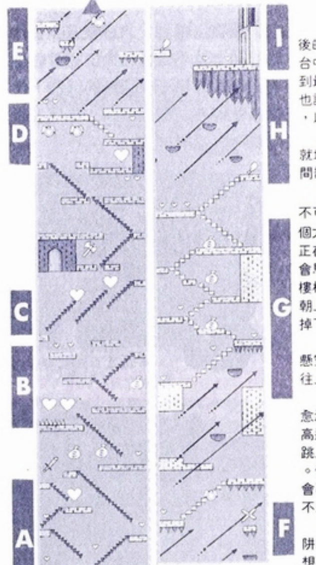
▼在這裡垂鞭攻擊。

▼在這兒就不怕它。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ①-②	—	—	—	—	蝙蝠（巴德）

邊注意別碰上巴德妖，邊跳起朝斜下打蠟燭、邊快跑前進，以免落下去。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ②-①	950	短劍 斧 十字架	小 × 2	—	西洋劍僵屍 撞壁人 骷髏



到了這裡，事實上已經接近最後的關頭了。所以這裡也是所有舞台中，難度最高的一個。從一開始到最後都不可有絲毫的鬆懈。所以也請玩家們好好地配合地圖與說明，以進行攻略。

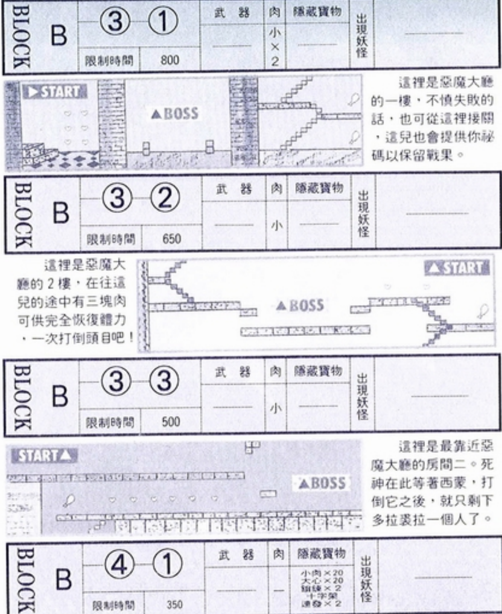
這一關大致可分為兩個部分。就地圖而言，大概是以D和E為中間部分。

在前半段，非得趕快往上移動不可。因為在一進來的時候就會有個大型環狀刺針從畫面的下方邊向正在移動邊轉上來。一被它碰到就會馬上完蛋。但由於前半段的有些樓梯一踩上就會崩落，若不一口氣朝上面衝，慢慢地走一不小心踏空掉下去的話，那就什麼完了。

而且這裡有些地方的樓梯也是懸空的，非得用跳的方式不能繼續往上爬，所以也要小心。

進入後半段之後，會發現愈來愈沒地方可站了。只能靠在右上方高速移動的浮島做為立足點，但要跳上它還得先抓住時機，算好距離。但由於前半段的大型環狀刺針不會再追來，所以這可以慢慢地做，不用太著急。

在這裡也設置了很多刺針的陷阱或機關。所以也不能說很安全，想要通過還得加加油。死了不妨再重來。



BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ③-①	800	—	小 × 2	—	—

這裡是惡魔大廳的一樓，不慎失敗的話，也可從這裡接關，這兒也會提供你祕碼以保留戰果。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ③-②	650	—	小	—	—

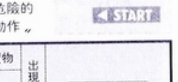
這裡是惡魔大廳的 2 樓，在往這兒的途中有三塊肉可供完全恢復體力，一次打倒頭目吧！

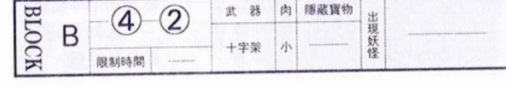
BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ③-③	500	—	小	—	—

這裡是最靠近惡魔大廳的房間二。死神在此等著西蒙，打倒它之後，就只剩下多拉裘拉一個人了。

BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ④-①	350	—	—	小肉×20 大心×20 貓錶×2 十字架 連發×2	—

這兒乍見之下並沒有什麼與衆不同的地方。但實際上在這裡卻藏有重大的祕密。只要你能找到隱藏的寶物的話就會知道。但至於要如何取得隱藏的祕寶，這就得看玩定自己的了，不過在這兒給玩家一個暗示，那就是〝危險的地方〞？再提供一個暗示給找到的人〝請注意腳的動作〞





BLOCK	限制時間	武器	肉	隱藏寶物	出現妖怪
B ④-②	—	十字架	小	—	—

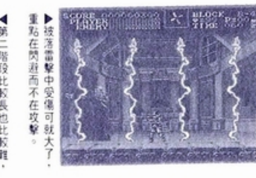


終於來到與多拉裘拉對決的地方了。多拉裘拉的攻擊可分為三個階段。好在把它打出來的子彈打壞可以得到肉的補充。多拉裘拉會以光柱的形式出現在畫面內，然後攻擊西蒙後再變成光柱消失。可趁他在光柱階時在有利位置伺機攻擊。現在就各階段的攻略法加以說明。

首先要跳過它打開斗蓬射出的子後打他的臉，著地時把子彈打裂，再跳回來重打一次。第 2，當他在畫面上放出四塊火時，趁空中的火移向西蒙時攻擊多拉裘拉，之後再處處理火的問題，如果沒機會則不管多拉裘拉專心對付火。第 3，他用四道雷電時，在雷電出現時打他的頭，然後再專心閃避雷電。另外！若有十字架，也可以先朝他的頭部丟去再閃開。



◀第二階段比較長也比較難，要領在於打落火的方式。



▶被落雷擊中受傷可就大了，重點在閃避而不在攻擊。

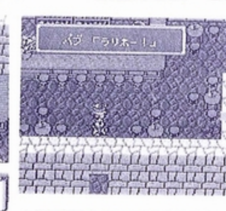


太空戰士IV

開發研究室

另外還可發現到許多令各位意想不到，別開生面的事情，等各位來探索。可在遊戲中另闢有一間開發社，要前往開發室的途中，得先經過像圖片Ａ的地方，同時在武器屋和道具屋之間的通道有許多的柱子，您得設法通過這些障礙，然後再繼續前進。不久就可以看到右下方有一種不同顏色的地板，右轉一直下去即可。在此，您還可以聽到「太空戰士IV」作家的評語，及享受輕鬆愉快的遊戲樂趣。同時，還有一些逗趣的情節，像在休息室擺有「黃色書刊」等任人觀賞，真令人啼笑皆非。

▶必須通過武器室和道具屋之間的通道，並扶搖而上。





▲從房間右下方的牆壁鑽道

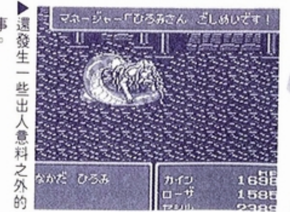
▼向右方直走，往下就有樓梯。



▲從這下去就可以看到了！

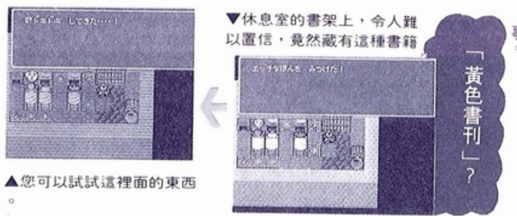


▲可和您的親朋好友一起玩哦！



▶還發生一些出人意料之外的事。

▼休息室的書架上，令人難以置信，竟然藏有這種書籍



▲您可以試試這裡面的東西。

太空戰士IV

有神祕的召還魔法

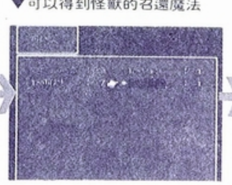
在出現的敵人怪獸中，利迪亞可以召還４種怪獸。

只要將怪獸打倒時，就可得到召還魔法。對於怪獸的召還魔法，會有「・×××」「××××是某怪獸的名字的祕寶，而利迪亞可以記得「アイテム」的指令。爾後，其他的召還魔法就可在戰鬥中使用。對於可以使用召還魔法的祕寶，只要不斷地打倒相同的怪獸，就可以很輕易地得到哦！

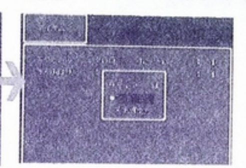


▲與相同的怪獸戰鬥時…

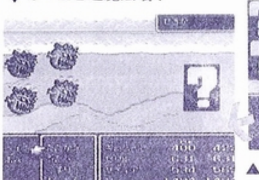
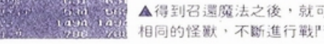
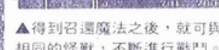
▼可以得到怪獸的召還魔法



▼只要讓利迪亞使用過，就可以記住



▼有４種召還魔法哦！

▲得到召還魔法之後，就可與相同的怪獸，不斷進行戰鬥。

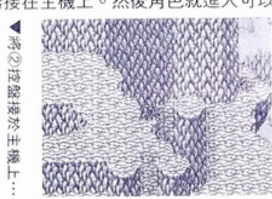
▼可以在戰鬥時使用

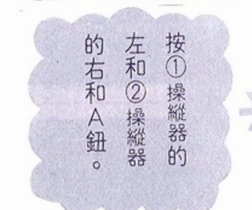
輕鬆地取得經驗值

發現了輕鬆取得經驗值的方法哦。

做法非常簡單。首先，將②操縱器接在主機上。然後角色就進入可以將怪獸輕易打倒的迷宮中。這時，就不斷地按①操縱器的左邊與②操縱器的右邊以及Ａ鈕。或者可以用膠帶將之固定。而在地上原本靜止不動的角色就會開始左右移動，當怪獸出現時，什麼都不需要做，就可輕鬆地將之打倒，自己也可輕易地得到經驗值哦！

▼將②控制器接於主機上…





▼只要一直按著鈕，就可不斷累積經驗值。



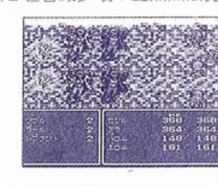
金錢不容易落下

發現了從戰鬥逃脫時，金錢不容易落下的祕技。

做法是在原野上，按Ｌ、Ｒ鈕就可以了。這樣不可以加速逃走，金錢落下的數目也會減少哦！雖然無法完全禁止，不過，到遊戲的後半段，只會落下１百至３百元左右，這樣就非常慶幸了。

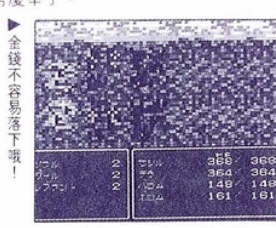
▼在原野或迷宮中…





▲既使怪獸出現時，也可隨時逃走！

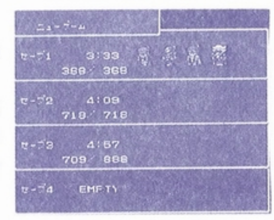
▶金錢不容易落下哦！



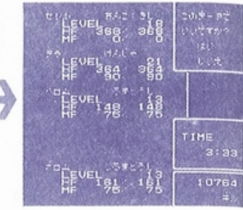
畫面消失

在使用貯存畫面時，發現了使角色消失的必勝秘技。

做法是輸入電源時，出貯存畫面。這時，只要按上或下鈕，以及選擇鈕就可以了。這樣，角色的畫面就會消失。

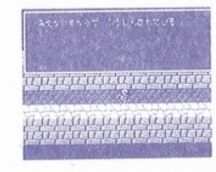

▲當輸入電源，叫出貯存資料畫面時，就進行以下的做法。

按方向鈕的上或下方，再按選擇鈕。

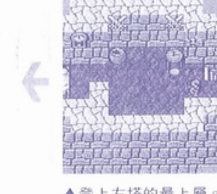

▲角色畫面就會消失哦！

巴隆城的設計缺陷

發現了巴隆城之塔設計缺失的必勝秘技。是在沒有遇到デブチ ヨコボ或チ ヨコボ的狀態，地下室受到封印而前往巴隆城。到達左塔的最上層之後，馬上再到右塔的最上層。而從右塔最上層下來之後，在巴隆城的左上方竟會出現其他地方的設計缺失。

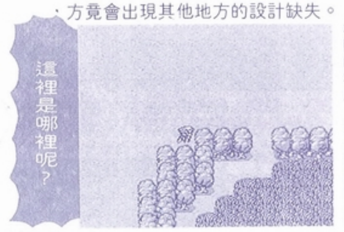

▲可以在巴隆城的地下，看不到封印的情形下使用

▶巴隆城地下的迷宮中，進行貯存。


▲登上左塔的最上層。


▼登上右塔的最上層。

◀從階梯下來時，突然會到不相關的場所，這是設計缺失哦

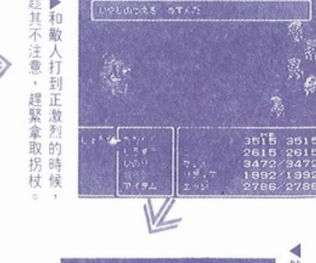

這裡是哪裡呢?

神秘拐杖是項厲害的武器

神奇拐杖具有無邊的神力，可以不費吹灰之力，便將敵人打得落花流水，落荒而逃。

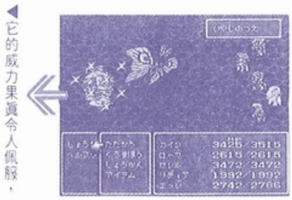
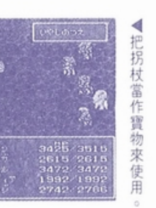
遊戲剛開始之時，先不要配任何武器，等到和敵人打到天昏地暗，戰況混亂之際，趁此從怪物手中竊取神奇拐杖，然後將盜來的拐杖，配備在我方戰士身上，等到全身武裝齊備之後，便可在和敵人過招時，使出殺手，將敵人打得潰不成軍。

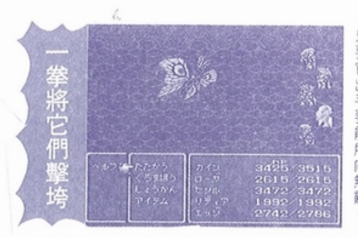
▲遊戲開始的時候，先不要配帶任何武器。


▶和敵人打到正激烈的時候，趁其不注意，趕緊拿取拐杖。


◀然後將盜來的拐杖裝配好。

▶把拐杖當作寶物來使用。



◀它的威力果真令人佩服，只要它出手要能所向無敵。


一舉將它們擊垮

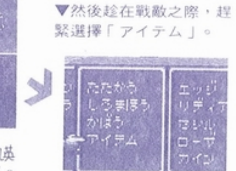
太空戰士IV

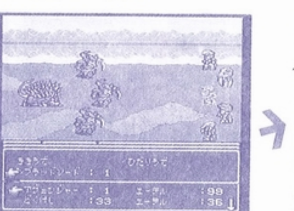
用アウェンジャー吸取敵人HP值

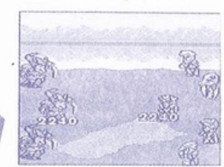
アウェンジャー中具有神奇的效力，能吸收敵人的HP值，更增加自我的戰鬥力。

首先遊戲開始之時，就先準備好ブラッドソード和アウェンジャー。然後先將ブラッドソード裝備好，直接出面迎戰。等到ブラッドソード安裝在您選擇的戰士身上時，就選「アイテム」，如此一來，アウェンジャー就會取代ブラッドソード，您便可以使用獨門武器，來殲滅敵人。


▲首先，先在賽西魯和凱英身上裝備ブラスドソード。


▼然後趁在戰鬥之際，趕緊選擇「アイテム」。

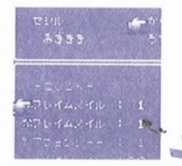

▶以アウェンジャー來替代原先的ブラッドソード


▲如此一來，便可以將敵人的HP值盡取為己有。

防具配備可無限量增加

「太空戰士ＩＶ」的戰鬥也越來越激烈，為了應變日趨緊張的戰爭局面，特地於遊戲中又添加了一些新的戰鬥配備，一場超時空大戰即將掀開序幕。

在開戰之前就先預備2個防具，如果打勝戰時，就可以用這個東西去裝錢。等到錢出來了之後，就會出現等值的配置，您便可以利用這些錢來收購您所想要的東西。屆時只要在祕寶欄和想要的防具重覆放即可。祕寶欄的右上方日文就會顯示出「すべてもっていく」，然後拿了就終了了。但是您要將配置於在那個傢伙身上，得選「そうび」，它就會自動將這些配備，安裝在您要的角色身上。還有，祕寶欄中「た５」時，防備用具將會增加到255個種類之多，光是這點就不得不令人嘖嘖稱奇了。

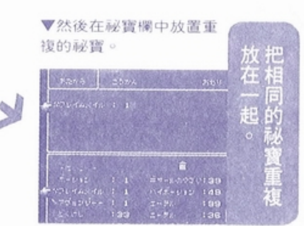

▲增加２個防具。

▼將敵人擊敗之後，就可以贏得一筆為數不少的獎金。




▲選擇こうかん增加的防具會放置在祕寶欄上。

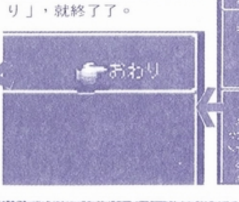
▼然後在祕寶欄中放置重複的祕寶。


把相同的祕寶重複放在一起。

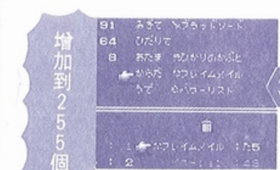


◀在債目欄上，祕寶欄的右上方，有一排的字寫著「すべてもっていく」。

▼取得祕寶後，就選「おわり」，就終了了。




▲再將這些防具安裝在右上方空欄中的人身上，然後……。


增加到255個。

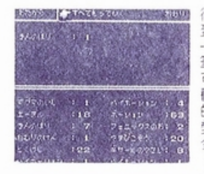
▲「た５」防具可增加255個。

祕寶無限量增加法

遊戲共有255種戰鬥項目，可供您參考選擇。

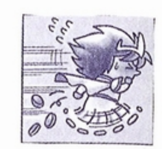
剛開始在祕寶欄中準備2項，直到將敵人打倒，錢就會出來，等到錢一出來時，就選「こうかん」，然後就可以在價目欄中，挑選到想要的等值祕寶，最後只要和祕寶欄中項目重疊即可。這時候價目欄就會出現「すべてもっていく」，新添加的配備到此為止便算是大功告成了。

其次，當和敵人過招的時候，選擇「アイテム」的話，因為會有個數0的祕寶，就可利用這個來裝備，相信聰明的您，兩三下就能將敵人打得落荒而逃了。在戰鬥終了中，您可以看到祕寶欄中「 た5 」的指令，而這個指令包含高達255個種類，裡面的祕寶應有盡有，叫人看了目不暇給。



◀和敵人交手不久，即可得到一筆可觀的獎金……。

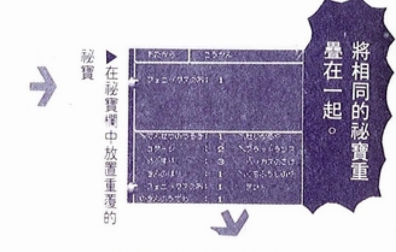




▲在祕寶欄中預留2個地方。



▲然後在價目欄上，交換您想要的祕寶。

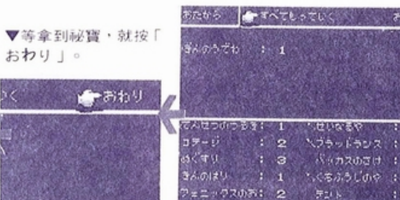


▶在祕寶欄中放置重覆的祕寶

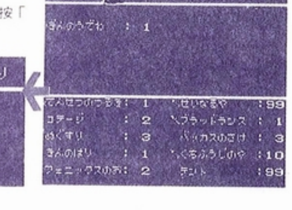




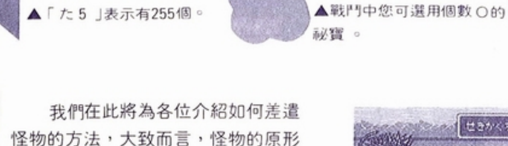
▲「た5」表示有255個。



▲戰鬥中您可選用個數0的祕寶。



▼等拿到祕寶，就按「おわり」。



◀在價目欄的右上方就會出現「すべてもっていく」。

用召喚魔法可看到怪物真面目

我們在此將為各位介紹如何差遣怪物的方法，大致而言，怪物的原形有4種形態，不妨參照圖片您便可一目瞭然。

剛開始用召喚魔法叫出怪物時，它們的威力並不是很大；怪物共有4種不同形態，分為是「コブリン」、「コガトリス」、「ボム」、和「マインドフレア」，它們各有各的拿手絕招和獨門武器，可以分別將敵人麻痺，弄得動彈不得；用自我引爆的方式，將敵人炸得粉身碎骨或是將對方變成石像等等，殲滅敵人的方法可謂無奇不有。



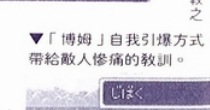
◀「哥卡多利斯」的鳥嘴，是它攻擊的利器。



◀「哥普林」和其它比較之下，威力就遜色不少。



▲「馬伊多夫雷何」的威力，對敵人構成不了威脅。





▼「博姆」自我引爆方式，帶給敵人慘痛的教訓。

發現音效測試

在遊戲中共有44首音樂（BGM）與31首效果音樂（EFFECT），在此，發現了祕技。

做法是在遊戲開始時，按①操縱器的選擇鈕，這時就會出現視窗。當視窗出現時，再按②操縱器的選擇鈕。這樣，就會出現「BGM CHECK」與「EFFECT CHECK」的文字。如果再按①操縱器的選擇鈕時，就可選擇BGM和EFFECT。用①操縱器的方向鈕，按上、下部，就能選擇想聽到的音樂。





▲按①操縱器的選擇鈕時，就會出現視窗。



▲只要按B鈕，就可聽到音樂。



▼如上的指令，就可聽到音樂。

按①操縱器的上下方向鈕，選擇音樂，再按B鈕就可以了。



▲只要出現這個畫面，就成功了。

亞特魯成為無敵狀態

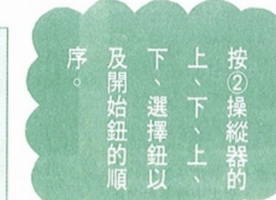
在遊戲中，發現了使亞特魯成為無敵狀態的祕技。

做法是在照片A所顯示的廠名中，按②操縱器的上、下、上、下、選擇鈕與開始鈕。然後遊戲開始時，就會出現視窗。選擇資料欄，等出現之後，就按②操縱器的選擇鈕。這時就會出現照片B「DEBUG」的文字畫面。其後在遊戲中，就會呈現無敵的狀態。

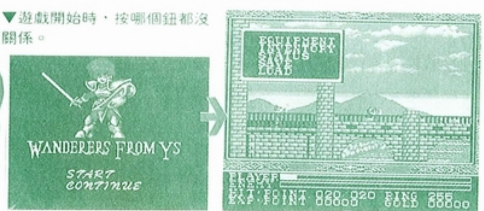
只要切斷電源，無敵的狀態就會消失，這時就要再重新輸入一次才行。

▼照片A。出現這個畫面時，趕快輸入指令。



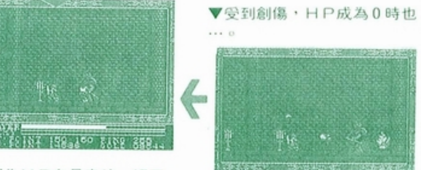


▼遊戲開始時，按哪個鈕都沒關係。



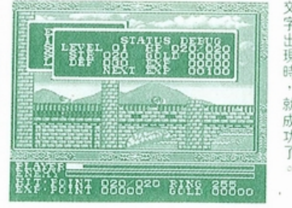
▼按①操縱器的選擇鈕，就會出現視窗。





▲因為HP在最高值，絕不可能GAME OVER。

▼受到創傷，HP成為0時也……。



◀照片B。「DEBUG」的文字出現時，就成功了。



▲在這畫面中輸入指令。

伊蘇國III

輕易地打倒頭目

發現了可以在一瞬之間，將所有的頭目打倒的必勝祕技，當然包括最後的頭目哦！

做法非常簡單。首先將②的操縱器連接於主機上。然後到頭目會出現的地方，再按②操縱器的開始鈕就可以了。這樣，即使是再強的頭目，也可在一瞬間使HP成為0。

按②操縱器的開始鈕。

▼到頭目所出現的地方……





▲能簡單將之擊倒。

▼再強的頭目，也能在一瞬之間將之打倒。



發現區域選擇

在遊戲中，發現了選擇區域的必勝祕技。

做法非常地簡單。當遊戲開始，成為地圖選擇畫面時，只要按②操縱器方向鈕的右方就可以了。在一般遊戲進行時，所前往的區域，都是固定的，如果使用這種方法，就可選擇所有的區域。因此，即使等級是1時，也可到最後的加魯巴蘭島。

按②操縱器的右邊。

◀在這個地圖選擇畫面中，輸入指令。

▲在平常的時候，只可選擇特定的區域…。



◀按②操縱器的右方時，就可自由地選擇區域。

發現修正模式

當亞特魯使用無敵祕技時，在畫面靜止的狀態，發現了可以自由移動的必勝祕技。

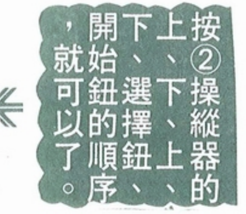
做法是首先在廠名顯示畫面中，按②操縱器的上、下、上、下、選擇鈕以及開始鈕。當遊戲開始，出現資料表示畫面時，按②操控盤的選擇鈕，使亞特魯成為無敵狀態。其後，在喜歡的場所操作②操縱器的方向鈕，就可在靜止的畫面中，自由自在地移動捲軸。當放掉②操縱器的方向鈕時，又可正常地進行遊戲。



◀在此輸入以下指令。



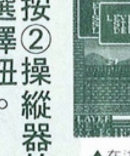
按②操縱器的上、下、上、下、選擇鈕、開始鈕的順序，就可以了。



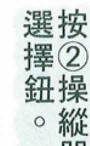
▲在這畫面中，只要輸入左邊指令，就呈無敵狀態

按②操縱器的選擇鈕。





◀畫面呈自由捲軸狀態。



操作②操縱器的方向鈕。

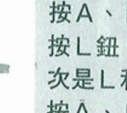
諸神紀世

威力一氣呵成達最高值

發現了可以將威力提升到最高值的祕技。

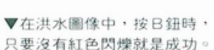
做法是在遊戲中，按下A、B鈕之後，再按L鈕以及A、B鈕，其次按下L和R鈕時，再按A、B、X鈕，最後再按X和選擇鈕。不過，這個指令一定要盡早處理才行哦！其後用游標選擇洪水的圖像，再按B鈕時，如果圖像沒有做紅色的閃爍時，就設定成了。這時威力就可提升至最高值。而且，這個祕技可以不斷使用哦！

▶在遊戲進行中，將下面的指令輸入任何一個地方皆可。

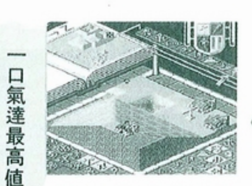


按A、B鈕之後，首先先按L鈕，再按A、B鈕其次是L和R鈕，然後依序按A、B、X、之後按X、選擇鈕。

▼在洪水圖像中，按B鈕時，只要沒有紅色閃爍就是成功。







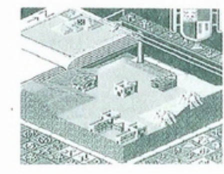
▲要不斷地將威力測定器提高到最高值哦！

一口氣達最高值

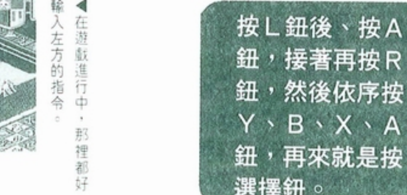
將人趕出房子和選擇畫面

發現了將人趕出建築物，而且還可選擇畫面的技巧哦！

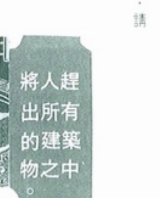
做法是在遊戲中按下L鈕時，再按A鈕，然後按R鈕，再按Y、B、X、A鈕，其次是按選擇鈕。爾後，再用游標選擇最終戰爭的符號，按下B鈕，如果沒有呈現紅色閃爍時，就表示設定成功。這時，人們就會從建築物中出來。還有，如果想要選擇畫面時，在人們出來之前，要先暫停。而在設定畫面中，選擇CONQUEST，這時就會出現請求畫面。這時可以用X和B鈕選擇畫面，再按A鈕決定就可以了。



◀在遊戲進行中，那裡都好，請輸入左方的指令。

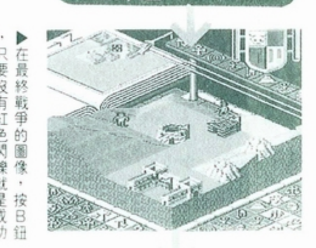


按L鈕後，按A鈕，接著再按R鈕，然後依序按Y、B、X、A鈕，再來就是按選擇鈕。



將人趕出所有的建築物之中。

▲什麼都不做時，人會從所有的建築物中出來。



▶在最終戰爭的圖像，按B鈕，只要沒有紅色閃爍就是成功。



舞台選擇的狀況

▲在人從建築物中出來之前，要先暫停…。

▼叫出遊戲設定畫面。



◀選擇CONQUEST，叫出這個請求畫面。用X鈕進行畫面，B鈕是回復，而A鈕是決定。

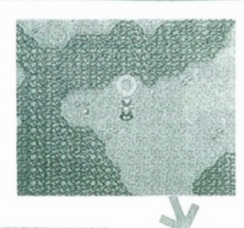
WORLD TO CONQUER

用力和B選擇畫面，後用A鈕決定。

發現了湧出的泉水

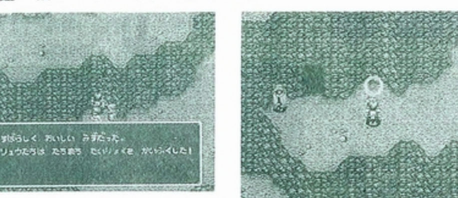
在本款遊戲中，你將會發現隱藏在各種場所地點湧出泉水，在此將為各位介紹發現這些湧出泉水的方法。

想要找到這些湧出的泉水，只要對著懸崖下的坑窪及坑窪旁邊，按下B鈕，就OK了。喝下湧出泉水的話，就可以恢復角色的VP和HP，也能夠提升角色的體力。但是，也有相反效果的湧出泉水喔！還有，湧出泉水經你飲用過後，就會乾涸掉，這一點要了解。



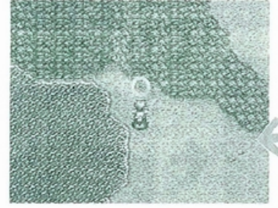
▼按B的話，就會發現湧出的泉水，喝看看吧！





▲喝下它，會使體力恢復。

▲喝下這個○中的湧出泉水，會使體力降低。

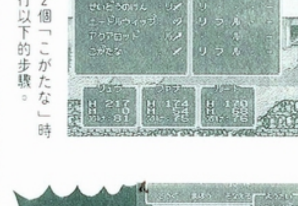


▲這個○的地方是可以使UP完全恢復的湧出泉水。

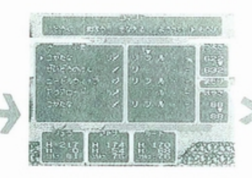
提升威力與防護力

在這款遊戲中，發現了提升威力與防護力的必勝技秘哦！

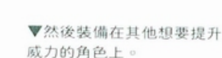
想要提升威力的做法是，首先要持有2個「こがたな」。其次，將1個「こがたな」裝備在想要提升威力的角色上。然後裝備上「こがたな」的角色，再將之裝備於其他的角色，不斷重複時，各個角色的威力就會越來越強。不過，有一點一定要特別注意的是，還剩下的一個「こがたな」，絕對不可裝備在任何角色上。然後，當數值不斷提升時，就會回復到0。如果想要提升防護力時，也是與「こがたな」一樣的做法，只要不斷地重複「こがたな」，防護力就可不斷提升哦！



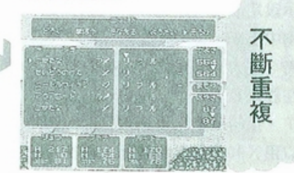
▶當持有2個「こがたな」時，就可進行以下的步驟。

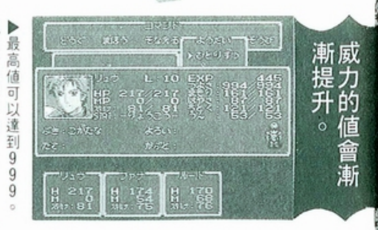


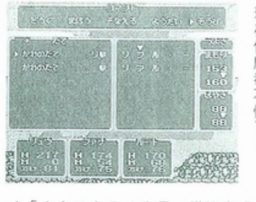
▲裝備在想要提升威力的角色之後…。



▼然後裝備在其他想要提升威力的角色上。







▶最高值可以達到999。現在什麼都不怕了。

▲「かわのたこ」也用一樣的方式。

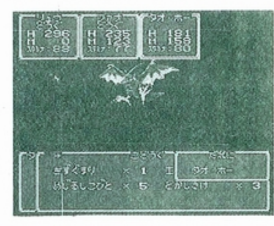


▲數值就會不斷地提升哦！

一個秘寶讓大家使用

在本款遊戲中，你會發現，當「きずぐすり」、「ちからのくるみ」等道具，只有一個的時候，全體角色一起使用它的技巧。

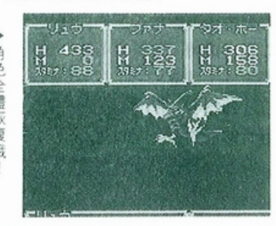
方法相當地簡單，只要讓全員在戰鬥中，使用這僅有的道具即可。如此做，全員就可使用這個道具。在武器方面也是一樣，全員能夠使用，具有魔法力量的武器哦！



▶大家一起使用，在指令上僅有一個的道具「きずぐすり」。



▲一個接一個地使用「きずぐすり」吧！



▶角色全體恢復哦！

超級R－TYPE

有趣的選擇畫面

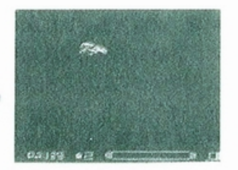
在遊戲中發現了選擇面的祕技哦！

首先，螢幕出現標題畫面時（詳如圖片A），只要按一次R，接著按十字鈕的上按9次，遊戲便開始了。然後遊戲畫面出現後會暫停一下，再斷續按R和A不放，接著再按選擇鈕，如此在螢幕左下的等級顯示地方數字會改變。各位可以用十字鈕的上下，來選擇想要自動切換，轉換到您想要的舞台。但先前的記憶和力量仍然還存在，即使您第2次使用超級祕訣，仍然還可以繼續玩。



▲照片A，在這個畫面輸入指令。

按R1次，十字鈕的按9次，然後遊戲便開始了。



▲這是遊戲進行時的畫面，然後再按開始鈕就中止。

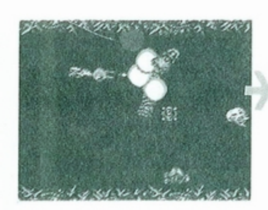


▼在螢幕左下方數字十字的上下，按下開始鈕。

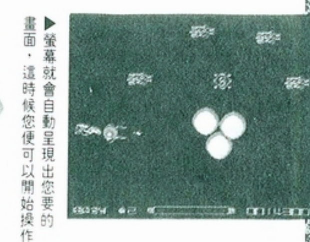
同時按下R和A鍵，之後再按下選擇鍵。



遊戲畫面可任您選擇。



▲戰鬥力提升了之後使…

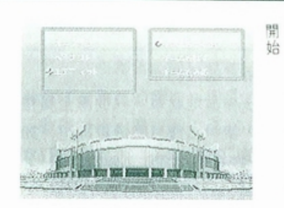


▶螢幕就會自動呈現出您要的畫面，這時候您便可以開始操作。

可以成為最強的球隊

如果使用遊戲中的編輯機能，就可組成最強的球隊哦！

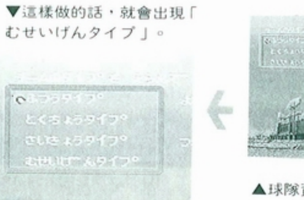
做法是首先選擇「エデイット」中的「チームをつくる」。然後在球隊種類畫面中，不斷地按選擇與開始鈕就可以了。這時，除了原有的3種球隊種類之外，還會加上「むせいげんタイプ」的指令。選擇這個指令時，所有選手的能力值，可以達到最高值。



◀從「チームをつくる」開始

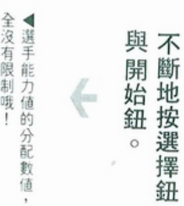


◀選擇適當的球隊名稱



▲球隊資料的畫面。

▼這樣做的話，就會出現「むせいげんタイプ」。



不斷地按選擇鈕與開始鈕。

◀選手能力值的分配數值，完全沒有限制哦！



ＳＤ躲避球

發現一些有趣的指令

在這款遊戲中，又有一些您從未見過的特技出現。

在遊戲玩到正精采的時候，這時候只要選擇激烈對戰模式，在接關中選出過關密碼。如右邊圖表如示，如此一來有各式各樣的指令可供您參考，您覺得如何呢？你可以玩只有外野小角色組成的隊伍或者由一般比賽都沒資格出場的對手角色所組成的隊伍、最強的隊伍等來玩。



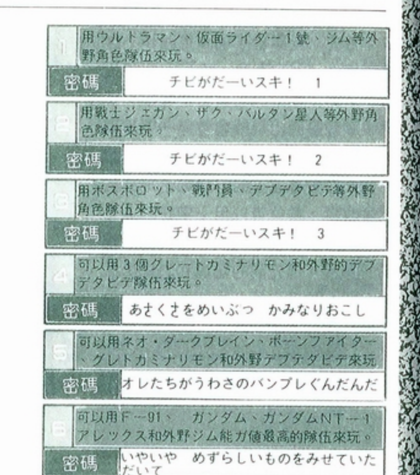
外野手①

▲外野手①號。體型很嬌小，看起來是不是很可愛呢？



外野手②

▲外野手②號。千萬可別小看它的威力，否則…。



1	用ウルトラマン、仮面ライダー1號、ジム等外野角色隊伍來玩。	
密碼	チビがだーいスキ！　1	
2	用戦士ジェガン、ザク、バルタン星人等外野角色隊伍來玩。	
密碼	チビがだーいスキ！　2	
3	用ボスボロット、戦鬥員、デブデタビデ等外野角色隊伍來玩。	
密碼	チビがだーいスキ！　3	
4	可以用3個グレートカミナリモン和外野的デブデタビデ隊伍來玩。	
密碼	あさくさをめいぶつ　かみなりおこし	
5	可以用ネオ・ダークブレイン、ボーンファイター、グレトカミナリモン和外野デブデタビデ來玩	
密碼	オレたちがうわさのバンプレぐんだんだ	
6	可以用F—91、　ガンダム、ガンダムNT—1アレックス和外野ジム能力値最高的隊伍來玩。	
密碼	いやいや　めずらしいものをみせていただいて	



外野手

▲外野手③號。這是所有外野中最弱的一個。



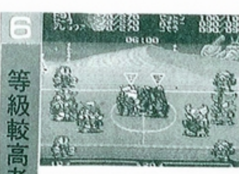
古怪的傢伙

▲帕布雷斯特的原創角色。



遊戲中所有的成員

▲這是真.鬥球王傳說中出現的敵人角色。



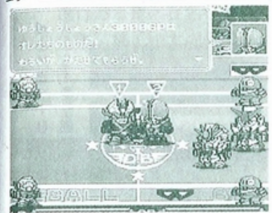
等級較高者

▲這是本遊戲中，自視威力最強的一隊。

輕鬆地贏得一筆錢

在真鬥球王傳說遊戲中，各位不僅能享受到遊戲的樂趣，同時能享受到一些意想不到的樂趣，像是贏球時候，能領到一筆為數不少的獎金，聽起來是不是很令人心動。

在塔可達躲避球王爭霸戰中，新一代球王即將要誕生，但如果您想要趁此大撈一筆的話，在第一回合時就要打贏鐵面人，但第2回合時就可以故意輸給塔克普利札志人。如此一來，您就可以輕而易舉得到１５００ＧＰ，如此反覆作即能賺到一筆。



◀塔可達躲避球王爭霸賽中，第一回合比賽就得要打贏鐵面人，才可再進入決賽中。



▲但在第２回合就要故意輸給塔克普利扎志人。



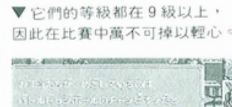
◀等到得了1500GP時，另一回合比賽才會再開始。

發現一些有趣的指令

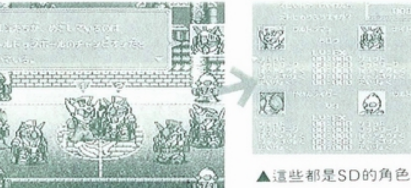
各位可知道「ＳＤザ.グレイトバトル」又是一個什麼樣功能的指令嗎？　這個密碼是「ＳＤザ・グレイトバトルとらわれたヒーロたち」。只要輸入這個指令,騎士鋼彈的擊球可高達９級、超人太郎的步伐等級達到９級、假面騎士Ｖ３的跳躍力高達９級，這樣就可以開始進行遊戲。



▶試著按看看右邊那些有趣的指令。



▼它們的等級都在９級以上，因此在比賽中萬不可掉以輕心。



▲這些都是SD的角色

超級指令誕生

在本遊戲中，用最強的角色可以玩出密碼來哦！

首先，選擇激戰對戰模式，然後再將過關密碼輸到畫面中。接著再把密碼，全部用「バ」輸入。輸完之後，內野有Ｆ912人和超人力霸王；而外野有巴爾坦星人的隊員在，那麼角色全部的能力值就超過具有最高值的隊伍。甚至神奇分數就變成最大值＋α。可以無限制地擊球了。



◀然後會出現像左邊相同的指令：

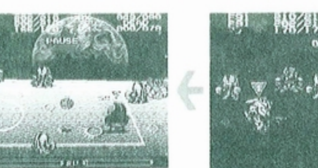


▲變為這些人員。

▼全員的能力等級變為10等級以上。



▲可無限制地擊出必殺擊球。



▲就連普遍的射擊，威力也頗為驚人。

史萊姆大冒險

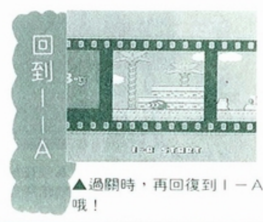
用Ｉ－Ａ保持ＩＵＰ

在遊戲中，發現了一直保持ＩＵＰ的祕技。

做法是在Ｉ－Ａ中，取得所有ＩＵＰ祕寶以及ＦＬＡＧＳ。這時就會增加３個。通過Ｉ－Ａ的畫面之後，在選擇畫面中再回到Ｉ－Ａ，還是要取得所有的祕寶，不斷重複的話，就可一直保持ＩＵＰ的狀態。



▶要取得Ｉ－Ａ所有的ＩＵＰ秘寶以及ＦＬＡＧＳ。



▲過關時，再回復到Ｉ－Ａ哦！



▶由於還有ＩＵＰ秘寶與ＦＬＡＧＳ，要全部取得。

超級三國志II

即使壽命已盡也不會死

在這款遊戲中，當武將的壽命已盡的那一年１月，將會出現凶兆，一進入第二年時，武將就會死亡。這時如果使用出現凶兆的武將，在12月時進攻他國時，只要一直維持著長期的戰鬥，到了隔年１月時，武將依然健在，並且可以發號施令。



▲諸葛亮在還沒有統一天下前，怎麼可以死呢…。

▼到12月時，就攻擊敵國。要有充份的兵力與糧食。



▶延長到下個月。





▲這樣就不會死去。不過到了明年就一定會死。

士兵的數目增加100倍

在遊戲中，發現了使士兵增加100倍的祕技。

首先是與鄰國結盟。如果受到其他國家攻擊時，就向同盟國請求援軍。在援軍到達之前，就先將敵軍打倒。這時去請求援軍的士兵就會增加為100倍。而所增加的士兵數目，就可分配給其他的武將，剩下的回復成住民，而國家的人口就會大幅增加。不過，增加的士兵，即使是參加戰鬥，最後還是會回到原來的樣子。還有，在援軍還沒到達之前，只要是能同時擔任三位君主時，就可很快地獲得勝利。

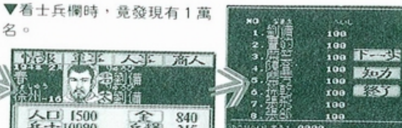
▼受到敵人攻擊時，就向同盟國請求援軍。





▲在援軍到達前，就要將敵人打倒。當然要抱著誓死的精神。

▼看士兵欄時，竟發現有１萬名。



▲所有的武將都有100的士兵時，還會剩下哦！

▼剩下的士兵，使其恢復成住民，這樣還可增加稅收。



屠魔傳記

增加１次能力值的分配

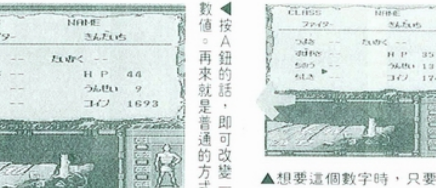
這種技巧對已被設定３次的情報資料，能夠再增加一次的分配數值。

進行方法是，在名字輸入畫面ＥＮＤ之後，馬上按方向鈕的上部。如此一來，在分配情報資料畫面中，游標會消失不見。在方向鈕的上部按２次的話，游標就會出現，因此，只要按方向鈕左方，即可分配情報資料，而按Ａ鈕的話，即能變換１次數值。然後，就跟普通方式一樣，能改變３次數值哦！



▲叫出設定角色名字的輸入畫面。按照下一個方式進行。

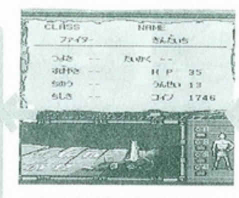
在ＥＮＤ之後，請按方向鈕的上面。



▶按Ａ鈕的話，即可改變一次數值。再來就是普通的方式。

▲想要這個數字時，只要按方向鈕的左邊即可。

在方向鈕的上面按２次



▲在這個畫面，游標會消失。

超魔界村

可以選擇畫面與ＢＧＭ

做法是首先在序幕選擇畫面中，用游標選擇「ＥＸＩＴ」。然後按②操縱器的Ｌ和開始鈕後，再按①操縱器的開始鈕， 畫面 這時就成為ＢＧＭ的選擇畫面。如果用方向鈕選擇「ＳＴＡＧＥ」和「ＡＲＥＡ」時，就可以選擇畫面。

如果是選擇「ＭＵＳＩＣ」和「ＳＯＵＮＤ」，再按開始鈕，就可聽音樂。



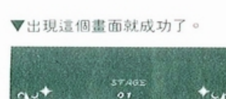
▲首先用選擇模式。

▼選擇「ＥＸＩＴ」，輸入如下的指令。



當按下②操縱器Ｌ和開始鈕時，再按①操縱器的開始鈕。

▼出現這個畫面就成功了。





可以聽到ＢＧＭ哦！

▲按方向鈕的左右，改變數字。按開始鈕就可聽到音樂。



▶用方向鈕改變舞台與地區的數字，再選擇「ＥＸＩＴ」。





▲回到選擇模式畫面時，也要選擇「ＥＸＩＴ」。

▼也可以就這樣開始進行遊戲。



可以選擇畫面哦！

▲可以選擇畫面哦！

大盜五右衛門

發現 4 個祕密通路

在舞台 1、2、4、6 中，發現了祕密通路。

在照片中五右衛門所站的地方，只要用煙管敲擊時，就會出現各舞台的祕密通路入口。而在祕密通路中，可以得到金幣、卷物或黃金招財貓等祕寶。不過，也有些祕寶一定要用跳躍的方式才能取得，所以必須先買草鞋之後，再進入祕密通路中。



▲用煙管敲打墳墓，就會出現入口。



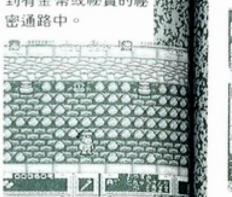
▼從這裡進入，就可到有金幣或祕寶的祕密通路中。



▲敲打這裡，就會出現入口。



▲敲打這裡，就會出現倉庫入口。



▲敲打溫泉左側的門。

牆壁中的安全地帶

發現了在雙打時，使其中 1 人安全前進的必勝祕技。

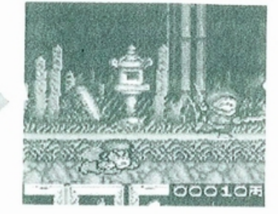
做法是首先選擇雙打，進行橫捲軸畫面。當一方失誤在閃爍時就進入牆壁之中。這時，進入牆壁中的角色，就會一直閃爍而呈現無敵的狀態。



◀以雙打方式，進行橫捲軸的畫面。



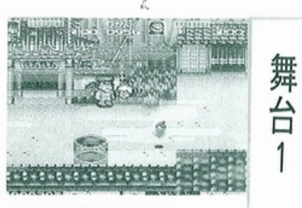
◀只要有一方失誤而閃爍時，就進入牆壁之中。



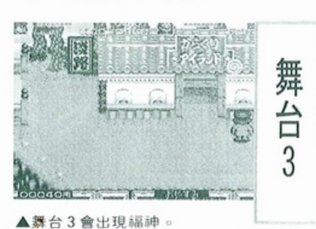
◀在牆壁的這段期間，呈現無敵的狀態哦。

發現隱藏角色

發現了隱藏在遊戲的角色。在下圖所示的舞台 1、3、5 的位置，用煙管敲擊就可以了。這時，第 1 面就會出現吸血鬼，第 3 面就會出現福神，而第 5 面是兵蜂。只要發現這些角色，就可各得100兩哦！



▲在這裡會出現吸血鬼。



▲舞台 3 會出現福神。



▲這裡會出現兵蜂。

試管城市

可以使資金變成最高

在這款遊戲中，資金是絕對地需要，在無，發現了將資金提升至最高值的祕技哦！

做法是首先是繼續建造警察署與消防署。然後，在12月底，會出現資金總額的畫面，這時，什麼都不要做，就會回到原來的畫面，這時馬上按Ｌ或Ｒ鈕，使其變成資金總額畫面。其後，就可以得到100％的分配率，當回復到原來畫面時，就可得到999999元的資金。還要有這些資金，就可建造品質良好的村鎮。

▼只要有資金，就要不斷建設。





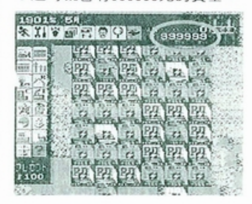
▲當12月底時，會出現資金總額畫面，這時，馬上會回到原來的畫面。

▼然後按Ｌ或Ｒ鈕，當時間在停止的狀態時，回到資金總額的畫面。



▲得到100％的分配率時，就回復到原來的畫面。

▼這時就會有999999元的資金。



超級E・D・F

自機變成無敵

找到本款遊戲中，自機可成為無敵的秘技。

方法是，首先遊戲開始。接著，在遊戲中接下暫停鈕，①操縱器A、B、X、Y、L、R、上、下、左、右依順序按下。如此一來，畫面的指數即消失，自機變成無敵狀態。這時敵人打過來的子彈或被敵人本體打倒時，自機看起來像被打中般，但卻不會受損，遊戲仍可繼續。另外，這種秘技也可與「使經驗值變成滿點」的秘技同時使用。

▼指令入力。



▼指數消失……





經驗值變成滿點

發現了使經驗值滿點的狀態，且可簡單的使武器的等級提昇。

方法是，在操作遊戲時，同時按下②操縱器L、R、下鈕。雖然時間很難掌握，但只要一成功經驗值的指數即變成滿點的狀態，且等級也可很簡單的昇高。如果，在等級 5 時試用這個秘技等級再一提升的話，也可以使防護罩指數的回復。

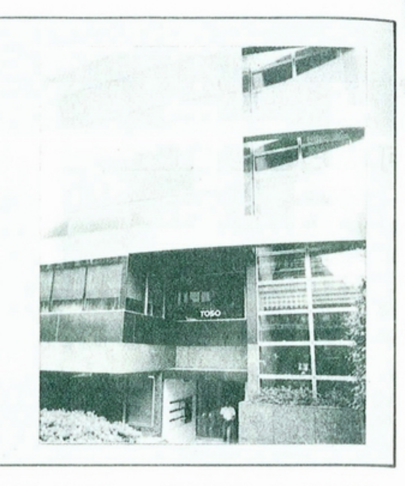
▲遊戲中輸入左邊的指令。

▲經驗值的指數滿點後只要再打倒一些敵人……。



◀很輕鬆的等級立即提昇，成為下一個等級。

史克威爾



太空戰士及ＳＡ・ＧＡ等名作系列的催生者史克威爾。目標與勇者鬥惡龍不分高下的ＲＰＧ，而在遊戲業界確實奠定了地位，且革新風革深植玩家心中。史克威爾會在ＳＦＣ如何展露身手呢？以下就是史克威爾公司的專訪。

玩家在等待著心目中的遊戲

——加入ＳＦＣ陣容的最大理由是什麼呢？

平田—如果說到原則的部分，應該是因為他是ＦＣ的上位機種。開發部門應該是費了一番苦心吧！且不管任天堂公司或是ＦＣ上而言，將來性都是非常的大。而且，與其他的機種相較之下不管在那方面都略勝一籌，而以本公司的立場而言，我們是在開發家庭用娛樂機的軟體，當然也要將市場的規模預估在當中，所以就選擇了ＳＦＣ。

——您想在今年底，ＳＦＣ的普及台數會達多少呢？

平田—以我個人來推測，應該是300萬台左右吧！



營業部　平田裕介先生

——一般都認為ＳＦＣ不管硬體或軟體的價格方面都很貴，您認為呢？

平田—７年前ＦＣ推出時為日幣 15000圓，而目前是日幣 25000圓，感覺上應該是差不多吧！當然，它也算是價格較貴的玩具，但如以現在的玩家而言，最後拿到手的滿足感會比價格問題來的重要。另外，軟體的高價格也是無可避免的事。我們也相當頭痛。

——與ＦＣ或其他機種相較之下，價格還是偏高了些吧！

平田—實際上，如果以容量的單價來計算的話，應該是變的比較便宜。我們公司也是８ＭＥＧＡ的約8000日幣左右，我們也不希望將價格定的太高，但是目前的趨勢已傾向於大容量，所以這是沒可避免的。

——這樣說的話，ＣＤ－ＲＯＭ是很值得期待的吧！

平田—是的。但開發卻是相當辛苦。如果儘情的使用容量，結果就造成插圖成為莫大的資料，且開發的費用也需要花費不少，所以這就是競爭的重點。相對的，當然玩家們也愈來愈聰明了。或許，有些軟體廠商會認為，趕快將軟體上市的話，在沒有軟體的情況下，就可以使軟體暢銷些。但是，現在的電玩迷很厲害的，他們並不會因為沒錢就不買，而只是單純的等待，他們自己想玩遊戲的軟體推出才會買，也就是不想玩的遊戲，根本不會去買。

ＦＦ在勇者鬥惡龍意識下進化著

——貴社目標的年齡層差不多定位在那裡呢？

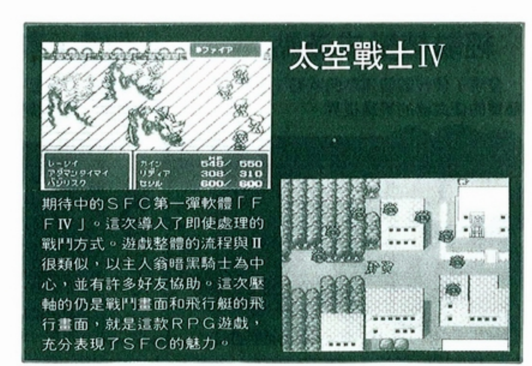
平田—應該是小學高年級及中學生左右為主要的對象吧！

——也就是和ＦＣ及ＧＢ不一樣，是更上一層樓的意識吧！

平田—嗯～以結果看來，似乎這類層的對ＳＦＣ抱持著最高的好意，在一開始時我們並沒有只是認定在這個層面上。也有某些部分是開發部的人，依自己的喜好來作，所以只要他們認為有趣好玩，玩家們應該也會認同。開始時，也曾開發出為迎合年齡層更低的玩家，但失敗了。所以，在表現方面我們就特別的留意，基本上的遊戲系統在一開始時，並不會意識到很簡單。而營業方面必須要考慮到這個層面，但開發的人對這任何一層面就比較不會考慮到。在某方面而言，是與勇者鬥惡龍的走向完成不一樣的。

——那ＦＦⅠ的軸心是以什麼樣的方向為目標來製作呢？

平田—Ⅰ的軸心，如果以概念而言的話，與勇者鬥惡龍完成不一樣的意識非常強烈。它因為籠罩著勇者鬥惡龍的陰影，所以以戰鬥畫面的觀點看來，小組的自由度非常的高等等，這方面我們都時時警覺著他們之間的差別呢。



太空戰士Ⅳ

期待中的ＳＦＣ第一彈軟體「ＦＦⅣ」。這次導入了即使處理的戰鬥方式。遊戲整體的流程與Ⅱ很類似，以主人翁暗黑騎士為中心，並有許多好友協助。這次壓軸的仍是戰鬥畫面和飛行艇的飛行畫面，就是這款ＲＰＧ遊戲，充分表現了ＳＦＣ的魅力。



甜蜜的新婚中，公私兩得意。

——在完成的Ⅱ、Ⅲ及續篇中，都可以看到新的各式嚐試。

平田—並沒有受到系統的束縛。但另一個意思也是某部分的損失。勇者鬥惡龍只要玩過前作的人，即可以很順暢的進入，但是我們的№２有利點是，玩家可隨興選擇自己的喜歡任何一作來操作。這個部分，在完成時點上也有些想作而沒作到的事。而這些，都會在下一次的作品中反映出來。只要是有趣的，我們都會優先考慮，這是最大的不同。

——ＦＣ等上今後會以什麼樣的形式發展呢？

平田—目前在ＦＣ的陣線上雖沒有作品，但以市場面而來相當富潛力，所以我們會繼續作下去。不過，相對的因為到目前為止，我們都推出一些大標題的作品，所以或許反而變的很難推出。當然我們也要承受作出更好玩，且更受歡迎的軟體壓力。ＦＣ的市場是非常的大，但要如何的作呢？也是個很大的課題。

音樂、視覺，精彩之處數不盡

——在ＳＦＣ第一彈的「ＦＦⅣ」上，最能傳達出ＳＦＣ特色的畫面是什麼呢？

平田—應該算是飛空艇和戰鬥的畫面吧！說實在的，戰鬥畫面的慣例及程式等都與動作遊戲沒有兩樣，且飛空艇不管在擴大縮小及旋轉等，當然ＳＦＣ上均可執行，這方面不知有多少玩家，迫切的希望我們將ＦＦ從ＦＣ上移植到ＳＦＣ，我想這願望必須要實現的。

——開發人員及開發期間等，與ＦＣ及ＧＢ相較之下有很大的不同嗎？

平田—開發人員與目前為止的ＦＦ系列相較之下，增加了一倍以上。而且，在途中還加入了「ＳＡ・ＧＡ」的工作人員，所以事實上２個標題分的人員參與。不過行程上可沒有多大的變化，唯一的不同只是人海戰術。如果在ＦＣ上費了這麼大的心血，當然品質方面也會提昇至上限，但ＳＦＣ上的話，可以作到什麼程度呢？這就不得而知了。一放手作的話就覺得不滿足的感覺，重新畫的話又會覺得前面那張似乎更好，有關插圖方面，真是費了很大的苦心。

——ＦＦⅣ最有可看性之處及最具魅力之處為何呢？

平田—說是最有可看性，倒不如說可聽性，這就是音樂。除去較短的曲子外，還有44首，且首首都是自信之作。另外，也希望玩家們能欣賞一下戰鬥系統：有ＡＴＢ、二人同時操作，以及視窗方面也非常的特殊。不管怎麼說ＲＰＧ一定要賺取經驗值，所以才可以享受戰鬥的樂趣。

另外ＳＦＣ的機能、旋轉、擴大、縮小、嵌鑲結構機能等上，也都充分的運用了。腳本上比Ⅱ更接近，而難易度又比Ⅲ更簡單一點。但是，依戰鬥的方式難易度又會不一樣。以戰鬥時間模式一個人來操作後，在向ＡＴＢ挑戰也是相當不錯的，沒玩過的人快去買喔！



公司沿革　史克威爾

1983年
（株）電友社的軟體部門開發開始

1985年
ＦＣ第一彈軟體「飛天戰神」推出

1986年
離開（株）電友社獨立。ＦＣ「國王與騎士」發售

1987年
ＦＣ立體大作戰「太空戰士Ⅱ」發售

1988年
ＦＣ「太空戰士Ⅱ」「半熟英雄」等發售

1989年
ＧＢ「魔界塔士SA・GA」、ＦＣ「湯姆歷險記」發售

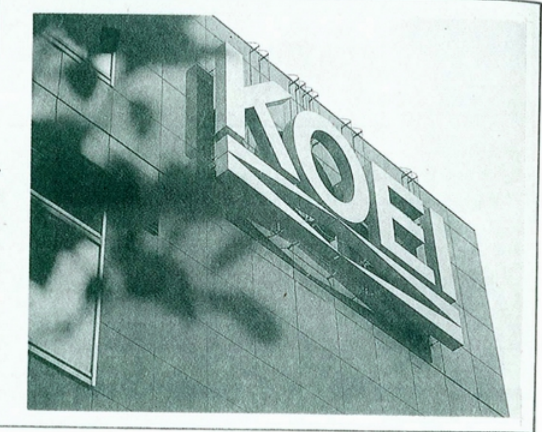
1990年
ＦＣ「太空戰士Ⅲ」ＧＢ「SA・GA２」發售

1991年
７月19日ＳＦＣ「太空戰士Ⅳ」發售

廠商見聞錄

光　榮

說到光榮玩家當然就連想到歷史模擬遊戲的老字號廠商。從個人電腦到任天堂，它擁有無數的迷。到目前為止，雖然他也擁有許多移植作品，但也都出於自社的企畫，且持續發表了不少高品質的作品。在玩家的軟體排行榜上更常居上位，更背負著玩家們的期望。帶領著現代人暢遊歷史世界的光榮，在ＳＦＣ上更將大發光芒!!



模擬吞噬了記憶體

——請說明一下加入ＳＦＣ的理由？

襟川——首先最大理由是，SFC是ＦＣ的後繼機種，任天堂公司目標新娛樂機戰略開發出的產品，且台數的成長也非常快速。另外則是硬體本身的記憶體及速度的問題。

——是指硬體能力的問題嗎？

襟川—以模擬遊戲而言，記憶體是非常必要的。想要愈真實的話，數據資料就會愈複雜且程式資料也會更大，這時候處理速度就會成為非常重要的問題。

而這方面，擁有16位元的ＳＦＣ，即可輕鬆的展開充滿速度感的戰略及戰術，這也就是它的最大優點。

以上的２個理由，就是我們加入ＳＦＣ的最大理由。



代表取締役社長襟川暢一先生。對歷史故事很有興趣。

——第一彈雖為「超級三國志Ⅱ」，但有不少的玩家原本都期待是信長系列的推出。為什麼決定以三國志系列為第一彈呢？

襟川—最開始的軟體以歷史模擬遊戲來打頭陣是社內決定的事，事實上２者的計畫都在進行中，但剛好三國志Ⅱ比較快，且一般對三國志Ⅱ的評語，也都認為他是No.１的，所以就決定以他為第一彈。

例如，個人電腦的「三國志Ⅱ」在日本個人電腦的雜誌讀者投票排行榜上，去年度就高居首位。由此可見，他的評價是非常的高，我們也希望借由這樣受到玩家支持與愛護的商品來開始，這就是最大的理由。

基本上的樂趣是共通的

——在第一彈發售時的前夕，有什麼感觸嗎？

襟川—感覺非常的好。在製作及ＦＣ的使用者中，玩家都深切期盼，而一般的小賣店，也對本款遊戲的銷售量非常滿意。

——貴社也有加入ＦＣ的陣線，他與ＳＦＣ有那些不同呢？

襟川—我覺得比ＦＣ的消費年齡層更高些，或許這與ＳＦＣ本體的價格與ＦＣ更貴上￥2000～￥3000左右。所以，使得消費者的中心年齡層略為提升了。

原本在1983年ＦＣ發售以來，中心年齡層的ＦＣ世代的年齡已在逐漸的提昇中，所以任天堂公司或許為了要配合這時代的潮流，而推出ＳＦＣ的機種。

——ＳＦＣ與ＦＣ的軟體差別化預定以什麼爲定位的呢？

襟川—首先，我們將以活用ＳＦＣ的機能為第一優先，而將來我們也會推出ＳＦＣ的原創版新作。

ＣＤ－ＲＯＭ更加真實

——而對ＣＤ－ＲＯＭ的又有什麼樣的期待呢？

襟川—我們已經在富士通的ＦＭ－ＴＯＷＮＳ上推出了將近８款的作品，且如管弦樂的ＢＧＭ及使歷史模擬遊戲生動同步進行遊戲的方式，都已相當熟悉了，所以我們可說是呈現在隨時應戰的時代裡。

——說到模擬遊戲，是否要有充裕的容量比較好作呢？

襟川—是的。模擬也就是擬似的體驗。而在此擬似的世界中，插圖和音樂，都是這個世界的參數，而這些轉動的程式數字等，都是要素之一。

超級三國志Ⅱ



衆所皆知的光榮代表作。大家熟悉的武將在中國的歷史上大發威風，他們的歷史陳跡將在模擬遊戲中再現。



在提到模擬遊戲時，眼神中似乎發射出光輝。也就是眼神中的光芒締造了光榮的模擬遊戲軟體。

例如，在這其中想以人類表現的時候，角色的行動模式以程式及２行來寫比１行更好。1000行又比 100行時的表現更像人類。

如此一來，逐漸的高度化，當然程式的容量也會逐漸增加。另外，想要享受現實感時不管在訊息上，音樂上或是插圖上，必須盡量要作出更真實的東西來。

如果想要將插圖表現的更真實，解析數及色數都需要增加。且如想要享受到訊息及人間味道的樂趣，就必須準備有各種類的訊息。

如此一來，為了要能實現出模擬遊戲提昇威力的真實性，程式的畫面及資料的方面，在容量上的負擔也會逐漸增加。所以，記憶容量在此可是扮演著舉足輕重的腳色。



以適合現代人的個性創造出新的歷史。

邁向歷史的切口

——是否可以簡單的說明一下，貴社的營業方針？

襟川—「劃開邁向歷史的切口。你也可以成為歷史的英雄」（笑）。親身來體驗歷史的一面，及運用自己來改造歷史的妙趣，可是天下極品的了。

——為什麼會以追求歷史為目標呢？

襟川—我本身對歷史非常有興趣，且我們公司不管是開發或插圖擔當者，也都歷史劇非常有興趣，這就是第１個理由。

第２，不管是幕末、戰國時代或是中國的三國時代，在這些時代中都有著無數，且非常富魅力的大人物，而他們各個的個性也都將創作出新的時代。在這其中的人物不乏富精力充沛的戲劇人物。

在這激動的時代中，玩家將加入其中，創作出新時代的妙趣，這就是歷史模擬遊戲的重點。

相信只要享受過這種樂趣的人，必定會上癮的（笑）。

——ＳＦＣ今後的軟體連線會是如何呢？

襟川—在「超級三國志Ⅱ」之後，我們也會持續的推出歷史模擬遊戲。

——有許多玩家都希望早日看到信長。

襟川—這已經是我們預定中的軟體。敬請期待！

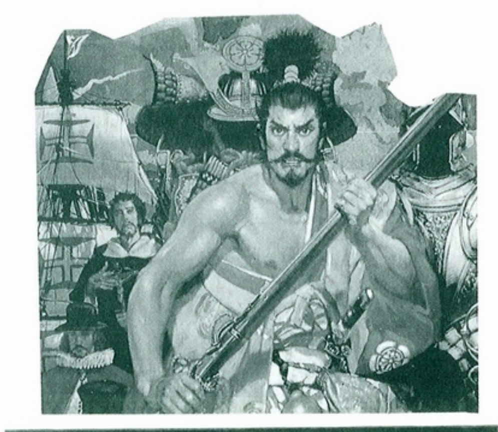
——除了軟體之外，是否也別其他的產品要提供給玩家呢？

襟川—除了軟體之外，在商用軟體部門中也有出版部門、音樂部門等產品的部門。

另外，在９月30日我們也新出版了一本叫「電樂」的雜誌。這本雜誌是專門介紹有關個人電腦用的實用情報書籍。

——最後再為讀者們說幾句話吧！

襟川—「超級三國志Ⅱ」已在９月15日發售。相信玩家一定能在這款遊戲中感受到歷史劇的精華。

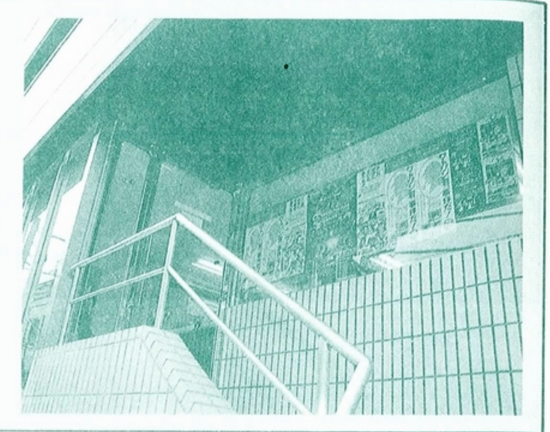


公司沿革　光　榮

1978年７月
　公司設立
1980年12月
　個人電腦販賣及開始開發電動版軟體
1981年10月
　娛樂性軟體的企畫・開發・販賣開始
　「川中島合戦」「投資遊戲」
1983年３月
　「信長野望」發售
1985年
　歷史三部作「信長野望」「成吉思汗」「三國志」
1988年
　出版事業開始・攻略本、導引書籍等發售開始
1991年９月15日
　ＳＦＣ「超級三國志Ⅱ」發售

勝利音產

不管在個人電腦、ＰＣＥ及ＭＤ上均十分活躍的勝利音產。它卓越的企劃力及開發力，持續不斷的為遊戲業界開拓出新的境界。在這個月的12月20日ＳＦＣ上「迷宮魔獸」發售上市；曾在國人電腦版上造成旋風的「即使處理３ＤＲＰＧ」。它的氣氛和臨場感是任何一款ＲＰＧ都感受不到的，且只有ＳＦＣ能實現的高完成度，也是玩家熱烈的注視焦點。



迷宮魔獸中不可缺少的機能

——請說明一下加入ＳＦＣ行列的最大理由。

小森—相信大家都知道超級任天堂主機在市場上相當有魅力且正逐漸普遍，所以從很早以前就很想加入。

目前，在小朋友心中電視遊戲機，已成為一般很大的文化潮流，這當中ＦＣ及ＧＢ也有很大的實績，且擁有顯著的影響力。ＳＦＣ是屬於上位機種，從發售前就引起大家的話題，另外機能方面也相當優秀有趣。所以我們自然就加入了它的行列。

——選擇「迷宮魔獸」為加入ＳＦＣ的第一款軟體，理由是什麼呢？

小森—「迷宮魔獸」在個人電腦上發售時，我們就一直在找尋適合移植的家用遊戲機的機種。這款遊戲，不僅在標題上具震憾力，且遊戲本身也相當有魅力；所以，也要有能毫不保留的將軟體魅力傳達出來的硬體機能。ＳＦＣ就是擁有「迷宮魔獸」理想中的硬體機能。我們也認定它最合適我們以它為第一款參加ＳＦＣ的軟體陣線。

——您預測到12月底，ＳＦＣ會普及到何種情況呢？

小森—目前是200萬台，而任天堂的出貨預定台數為400萬台應該會達到吧！？

——目前使用者年齡層定位在那裡呢？

小森—說實在的，要依軟體的不同來分。這次的「迷宮魔獸」對普通的中小學而言，會比較難一點，所以應該是在中學到高中生以上吧！但是，同樣的中小學生也有人對ＲＰＧ非常拿手，所以這樣的使用者應該也很合適。



市場調查部製作次長
小森治信先生

要吸引更多的任天堂迷

——其他的機種與ＳＦＣ的差別是在那些方面呢？

小森—基本上是作品的對應方面。應該是將原創版、移植版、使用年齡層、作品的品質及系統等，都包括在裡面來考量。

——有關「育龍戰記」在ＦＣ上登場時，就有很多這個也想作、那個也想作的心願。尤其是製作的押井先生，常常在唸著想要表現的更像動畫等等，這些都是在ＦＣ上不能實現的。所以就計劃將這些理想拿到任天堂的上位機種ＳＦＣ上來作。

如果單只是就想作動畫的話，ＰＣＥ的ＣＤ－ＲＯＭ或目前也有些這方面的好硬體，但因為它是在ＦＣ上曾推出的軟體續篇，所以以要繼續承接ＦＣ的方式在ＳＦＣ上出現。

——如此一來，今後有關在ＦＣ上的展開會如何呢？

小森—有關ＦＣ方面是與魯卡斯製作小組互相提攜，且已經有推出了幾款星際戰爭系列的作品，而接下來的狀態仍將繼續衝刺！

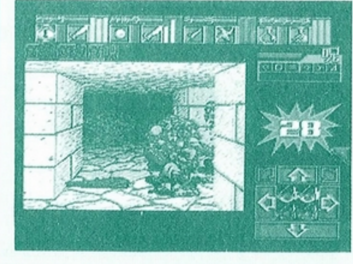
ＣＤ－ＲＯＭ能超越遊戲

——有關ＣＤ－ＲＯＭ方面是什麼樣的組合呢？

小森—ＳＦＣ的ＣＤ－ＲＯＭ方面也有了初步的計劃，但是目前連硬體規格都還不知道，所以只能說目前還是在邊觀望邊準備的進行階段。

不過，依未來的媒體發展看來，今後應該逐漸的會以ＣＤ－ＲＯＭ為中心。或許以目前看來比較侷限在遊戲的世界中，但相信不久的將來應該會有各式的種類逐漸展露頭角。

迷宮魔獸



ＳＦＣ第一款的即使處理３ＤＲＰＧ。在沒有商店、街道的迷宮中展開作戰。有密室恐怖症的人最好避免。



ＣＤ－ＲＯＭ的可能性應該不只是局限在遊戲上。很想開發出完全不同種類及異想天開的軟體。

它不只是大容量之外，更可以使用音樂後畫面也出現，相信它終將成為綜合性娛樂的產物。

以現階段而言，ＣＤ－ＲＯＭ的普及台數還不高，但它仍很適合遊戲機的使用者。如此一來，在大容量的遊戲中也可以使玩家享受到動畫的精彩畫面與樂趣。但目前還是在使用著很初步的功能。如果隨著ＣＤ－ＲＯＭ的普及，將來應該可以使用此遊戲加強的娛樂方面要素。正如目前我們公司在使用的商業運用軟體、電子出版品的產品，都將可使使用者的層面更加的提昇，且會使需求者更加增多。

——也就是說ＣＤ－ＲＯＭ會超越遊戲而使它寬廣吧？

小森—以廣泛性而言，如果不像遊戲機一樣具可玩性的話，要普及就比較難。但是，我們來看看海外的軟體，似乎與日本又不太一樣，它是遊戲本身在ＣＤ－ＲＯＭ上是要如何作才能取得它的優點。最好的例子就是「偵探物語講座」及「漫畫園地」了。我們公司今後也會開發，不僅在遊戲上對各種人都適用的產品，且是遊戲業界的人都不會想到的奇想，更有構思創意的軟體給使用者。



作市調的南先生。
一位很忙碌的人。

最有趣的也是最開始的地方

——今後軟體發售的預定是如何呢？

南—首先，本月份發售的「迷宮魔獸」。另外，押井守製作人的「育龍傳記２」目前也在進行中，目前發售日期未定，但在「育龍傳記」發售之前也還有數款軟體排在預定內。標題的發表還需要一段時間才能正式公佈。

——最後，有關「迷宮魔獸」的ＲＰＧ，有什麼話要說嗎？

南—這款遊戲在個人電腦上一推出時，我們就一直在等待著在家庭用遊戲上移植的良機。

為什麼，我們會如此的想推出這款遊戲呢？因為它擁有許多，到目前為止的軟體上都沒有的要素。在沒有時間的ＲＰＧ世界中加入了時間概念，且不僅是執行被動的腳本，並可以享受積極的向迷宮挑戰的樂趣，這些樂趣可都是在任何一款遊戲中享受不到的要素。尤其是看過ＳＦＣ的「試管城市」及ＦＦⅣ即可了解，今後，即時處理的概念都將被廣用。這就是與其他遊戲機的最大差別化。希望玩家們能盡情的享受「迷宮魔獸」中即時處理世界的樂趣。

小森—目前為止的ＲＰＧ只能作一些既定的事情。但是，在「迷宮魔獸」中，雖然有一個最終的目標，但是到那既定的目標之前，玩家的自由度相當高。這就是開創新紀元的軟體之意，可以享受到宛如置身於迷宮中的真正氣氛。希望玩家能真正享受到自己本身創作出故事來挑戰的趣味性。



公司沿革　勝利音產

1972年４月
勝利音樂產業株式會社設立

1988年８月
ＦＣ「伊蘇」發售

1990年３月
ＦＣ「育龍傳說」發售

同年５月
ＦＣ「伊蘇Ⅱ」發售

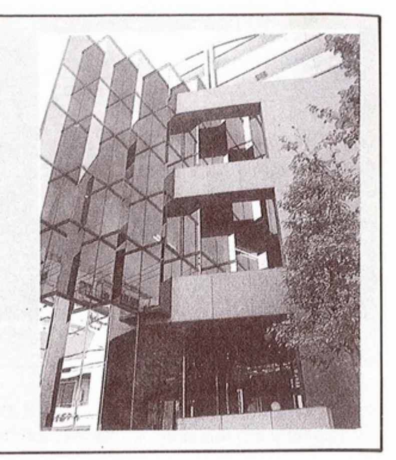
同年６月
ＣＤ－ＲＯＭ「ＣＤ百寶箱」創刊

同年８月
ＣＤ－ＲＯＭ「恐龍大圖鑑」

1991年12月20日
ＳＦＣ「迷宮魔獸」預定發售

DECO

電動版軟體和彈珠台遊戲，這二者都是ＤＥＣＯ有名的卡帶超級任天堂版第一款新作「ＪＯＥ ＆ ＭＡＣ～戰鬥原始人」，劇中的主角是位長得相當滑稽的原始人。雖然內容全是從電動版移植過來的，但經過ＳＦＣ改良後，使得２個人可以同時操作，內容不少逗趣的畫面。當初在企畫之時，就希望能作一款老少咸宜的卡帶，希望帶給家家戶戶愉快的感覺。以下就為各位介紹製作成員們的甘苦談。



因截至目前為止沒有很精密的主機所以才加入

——當初您是基於何因才加入超級任天堂的製作行列。

竹內—本公司在基本上而言，是一個頗知名的軟體製作廠商。我們除了不斷地在軟體方面力求突破，希冀它能打進任何角落，不論是在遊樂中心方面，或者是家庭，都希望能盡我們一己之力，造福大衆，當然我們並不以此為滿足，更希望有朝一日也能往硬體技術方面發展，而這才是我們最終的目的。

以目前本公司不論是在製作水準或者是專業知識方面，仍有待加強，當然這是題外話，但主要的是現今一有新的成品出現，大家都一窩蜂爭先恐後搶著發行，唯恐落於人後，當然了，超級任天堂也不例外，歸咎原因（在於沒有自己的優良生產機器），而也正是我加入的最主要動機。

和其他主機比較起來，超級任天堂它的魅力究竟在那裡？

竹內—大體上遊戲的結構分為劇本、音效和視覺效果這三方面，這些都是缺一不可的要素。所以當我們在製作任何一款軟體時，以16位元的機器而言，我們不論是在視覺或者是音效方面，都將效果發揮到盡致。

現今有各式各樣的軟體充斥在整個市場上，對於消費者而言，他們有太多的選擇機會，如何吸引他們的注意力，而正就是我們需要不斷地求新求變的理由所在，當然一款好的軟體，和硬體的功能是息息相關的；為了適應消費者的品味，製作好的軟體將是刻不容緩的事情。而今後我們的營業層面，將逐漸擴展到每個家庭，以家庭為銷售據點；相信不久的將來，每個家庭遊戲器中都少不了本公司所製作的軟體，而這也正是我們樂於見到的事。



宣傳課課長・竹內倫先生

彼此互相在電視影像管上一較長短

——至於超級任天堂今後的發展目標為何？

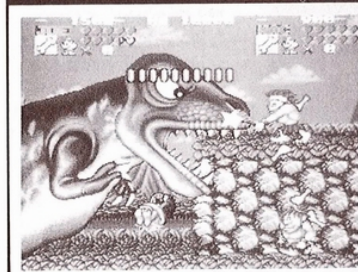
竹內—對於軟體製作方面，本公司可以說是駕輕就熟，這是人人皆知，有目共睹的事實，但近年來，任天堂製作的一系列「超級瑪俐歐世界」、「飛行俱樂部」及「Ｆ－ＺＥＲＯ」軟體，這些都是為配合硬體設備而製作。為求適應這個新的趨勢，我特地收集相關資訊，並觀摩這些作品，做成一份心得報告，並將那些作品中得到的靈感，像是旋轉、擴大、縮小畫面及畫面重疊的效果，一一運用在軟體製作上，而這些也正是令我受益良多的地方。

——那些都是遊戲主機上的功能不是嗎？

竹內—這和我們所說的遊樂器功能並不太一樣，而是一種最新的ＡＶ機器。當然這種機器並不只是超級任天堂才有的；所謂ＡＶ機器只是更加強一般遊樂器的功能，如此而已。

最近本公司為發展電視高技術真空管，和其他同業者競爭頗為厲害，在競爭激烈的市場上，為求生存，並能佔有一席之地，除了隨時要保有積極進取的心，同時還得多觀注市場的需求及最新動態，並不斷地追求新知，方能立於不敗之地。

ＪＯＥ ＆ ＭＡＣ—摩登原始人



這款是從電動版移植過來的，經過改良後，它的威力也大大提昇。

他曾任「夏季彈珠遊戲大決賽」大會中的委員長。

最大的魅力是大衆也加入我們

——閉路電視和電視節目跟遊樂器最大的差異是什麼？

竹內—我個人認為它的差異在於，閉路電視和電視製作方面，使用者都只是單方面接受，經由它們傳送而來的訊息；但軟體遊戲就不太一樣，它可以說和使用者息息相關，彼此影響對方，簡單地說，使用者也可以隨時加入我們的行列。

電腦軟體和其他電視等大衆傳播媒體最大的不同點在於，軟體製作過程中，它的自由度較高，也就是可以任您發揮，同時它還能讓您體驗到其他媒體所不能做到的地方，所以身為一個軟體製作者，一定要有自己的經營理念才行。

——這麼說來將來它有可能取代閉路電視等媒體了。

竹內—廣告代理店的人，通常他們會告訴您說，因為閉路電視的關係，所以電視的收視率便節節下降，話雖說如此，但身為一個電視管理者而言，必須要有一個新的意識觀念，那就是現今的媒體，不在單單是一個影像放映機如此而已。

——照您的說法看來，您對ＣＤ－ＲＯＭ未來的發展，似乎相當看好這個市場。

竹內—這個問題當然是無庸置疑了，以一位硬體開發者而言，超大容量是很重要的一環，所謂超大容量指的就是資料儲存量。當然我們在製作這類軟體的時候，還是會將閉路電視和電視的ＡＶ效果廣泛運用在製作過程上的。

如果您曾經看過「俄羅斯方塊」的話，您就能明白我說的意思，所謂遊戲就是誰的內容最為生動有趣，最吸引人的就是一款好軟體。但是並不意味著大容量就是指內容生動有趣。如果製作的是一款容量既大又有趣的軟體，就會被受消費大衆的喜愛，那自然不在話下了，譬如以「俄羅斯方塊」而言，如果能將它製作成ＣＤ－ＲＯＭ軟體的話那是最好不過了，但對於製作內容我們必須提昇素質，否則便失去意義。

極力想製作出更好的作品

不論男女老少都能自得其樂

——您提到的大容量面臨的最大問題指的是不是其製作內容。

竹內—以目前製作水準而言，音效和視覺效果方面發展已經是相當不錯。而我剛才所提到的問題，指的就是和其他傳播媒體相形之下，似乎還有些地方仍有待加強。就拿個人電腦而言，有時候唐突的畫面，改用卡通製作手法表現時就顯得十分具有臨場感。當然以現在超級任天堂的實力而言，在此方面已經具有相當的製作水準，就是製作ＣＤ－ＲＯＭ這種高技術的產品，並無任何困難。最主要的只是有沒有好的企劃內容，如此而已。

——貴公司銷售的年齡層大致是在幾歲呢？

竹內—基本上我們的消費者的層次從老老少少、男男女女都有，本公司所出產的產品可以說是老少咸宜。舉一個例子而言，像「超級バーディ・ラッミュ」，它的操作方法相當簡單，遊戲的動作就只有跳躍和攻擊二種，當然它還有其它功能，像是Ｌ、Ｒ快速競走等，但大體而言它的基本形式只有２種。

而バーディ・ラッミュ而言，跟一般高爾夫球遊戲大同小異，當彈珠碰到按鈕時，有時會情不自禁搖動枱面，希望讓球掉進得分洞裡。如果我們能在遊戲的設計上另加上一些特殊效果，和另設其他噱頭的話，相信會提高遊戲的趣味性；大抵上而言，每款遊戲都有它的年齡層限制，但當我們再設計製作任何一款遊戲時，是以所有的消費大衆為其主要的設定製作目標。

——最後想請問您，是否可以事先稍微對戰鬥原始人的內容作一個簡單的介紹。

竹內—這款遊戲２個人可以一起玩，它的操作方法非常簡單，任何人不消幾分鐘時間，便可以很快就上手了。舞台畫面相當清晰，同時遊戲中有一些別開生面的鏡頭，相信定不會令各位大失所望的。目前這款本公司動作遊戲業已發售。喜愛嚐試新鮮、刺激的朋友，請千萬別錯過。

公司沿革

1976年４月
成立ＤＥＣＯ株式會社

1979年
在美國成立ＤＥＣＯ公司

1985年
開始發行任天堂用之軟體「鬥人魔境傳」

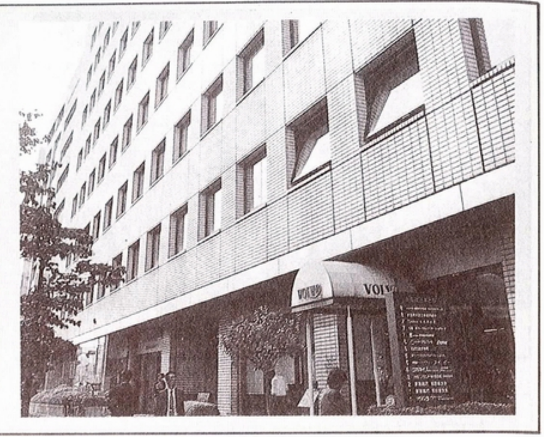
1987年
發行一款任天堂之卡帶「バーディ・ラッミュ」

1988年
推出「偵探　神宮寺三郎・橫濱港連續殺人事件」

1991年11月
預定推出第一款超級任天堂卡帶「摩登原始人」

阿斯米克

阿斯米克公司是由阿斯克、住友商事及講談社等三大知名公司，共同出資而成立的。這個公司製作內容不僅包括軟體，還包括其他像電影、電腦及卡通製作等，可以說是一個包羅萬象的軟體綜合廠商。在一片PCE熱絡的市場上和MEGA－DRIVE移植其他廠商的作品也不在少數，但超級任天堂則獨排異議，標榜製作自己風格的軟體。眼看著名業者都積極開發研究，該公司當然也不落人後，相繼推出「垂直作戰」及「超攻合神」這兩款軟體，希望藉此能打響該公司之知名度。



開發SFC軟體品味是必要條件

——請問您當初加入超級任天堂硬體開發行列的動機為何？

道井—這其中因素相當多，但最主要的原因在於，想提昇機械製作方面的水準，因為這對於一個軟體業者而言，能否將遊戲表現到淋漓盡致，就端視其製作手法，而這也正是我極力想學習之處。

吉田—我理想中的企業，他們的產品及公司發展，應該都以安定為前提，然後再求成長，而超級任天堂的經營理念，正符合我的要求，因此我便毫不猶豫地加入。



軟體開發部次長一道井隆之先生

——截至目前為止，超級任天堂所開發研究出的軟體，您個人對這些卡帶有何看法？

岡本—這些軟體中都充運用到各種機能，像是擴大、縮小、旋轉等，全體設計上大致還算不錯。只不過一款好的軟體作品，相同的也需要使用在一部好的硬體設備上，再者才會更相得益彰。

——超級任天堂從推出開始到現在已經一年了，對於今後的市場發展，您有沒有什麼打算？

道井—以現今市場而言不論是軟體或者是硬體，超級任天堂的銷售量已超過市場總額半數以上。只是因為我們不斷地製作出一些新的點子，但原先卡帶的容量已不敷使用，為了彌補此一缺撼，今後我們將朝向容量較大的CD－ROM發展。但這又牽涉到必須要先將這些硬體普及化，並深入到每個家庭裡，如此一來，CD的磁片市場才能推廣開來，否則一味地發展CD軟體，卻忽略了市場的需求性，及供應量，因為過多與不足都不是件好事，所以今後發展的目標須兼具軟、硬體兩方面。

CD－ROM是本社的自豪之處

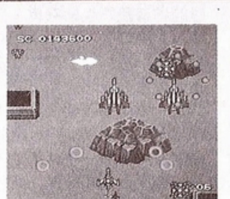
——現在最熱門的話題，莫過於CD－ROM了，那您個人對於它有什麼樣的看法呢？

吉田—本公司主要分為兩大部門，一個是專門製作軟體研究發展的事業部，另一個則是以卡通製作、電影策劃為主的映像事業部。近來軟體業流行一股趨勢，就是將其他大眾傳播媒體的表現手法，紛紛運用在軟體製作上，又因為本公司同時擁有這兩大部門，在設計上又比其他同業更得天獨厚，只是實地上製作方面及技術仍有待加強。我們期待能將卡通製作方面相關之動畫技術，運用到CD－ROM軟體上，而不只是因為硬體是新的，所以才另行製作一套軟體，現今大家一窩蜂搶搭CD－ROM的製作列車，如何才能立於不敗之地，而此時也正是我們發揮團體精神，將最新的技術融合在一起的最佳時機。

——這麼說來CD－ROM對貴公司而言，應該算是不錯的市場。

道井—因為這些技術都在我們的智慧領域之內，我們只不過竭盡其力努力製作一款好的軟體而言。只是單單一味發展軟體，而忽略硬體這也是不可以的。因為未來我們將採均衡發展。

垂直作戰



「垂直作戰」是我們推出的第一款作品。

超攻合神



開始運用一些別開生面的舞台效果



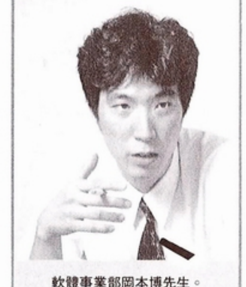
常務董事長吉田勝信先生，他常以使用者的需求為企業經營的方針。

今後將朝複合性媒體方面發展

——這回超級任天堂發表的CD第一款軟體「垂直作戰」已於12月發售，您對這款遊戲看法如何呢？

吉田—「垂直作戰」這是超級任天堂針對CD－ROM特點策劃製作的第一款遊戲，技術仍在開發階段，還不是相當成熟。但在硬體方面，很多的地方，技術都有待改進，也需一段為時不短的時間，即所謂試辦錯誤期間，我們必須嘗試各種錯誤，從錯誤中尋找解決之道。

我們舉個例子而言，像戰鬥遊戲中，敵人不小心被子彈射中，馬上就不支倒地，應聲而倒，單單就這個單純的畫面，如何使畫面栩栩如生，如臨現場，在在都需要相當的技術，而這也正就是徵結所在，也是最令人吃力的地方。



軟體事業部岡本博先生。

——那下一款「超攻合神」它的開發情形呢？

道井—它的發售日期預定在明年的3月，目前暫定如此，或許到時會有點出入也說不定，但以現在它的整體架構大致上都差不多好了，現在剩下的只是一些細節問題，相信在過不久，即能與各位見面。

——「超攻合神」是否也會和前款作品一樣，廣範運用其他媒體的製作手法，您是否能舉個具體的例子，為我們說明呢？

道井—這款遊戲節奏分明、故事循序漸近，頗有條理，尤其是在結尾的時候，以電影拍攝手法，感覺上相當不錯，但是我們並不能以此滿足，只是發展軟體，更應該擴展我們的業務範圍，將觸角更深入其他大衆廣播媒體，因此我們計畫陸續開發其他軟體，像是閉路電視用軟體、LD製品等，使得軟體充分融入在我們的日常生活中。

像製作這款「超攻合神」的工作人員，都是卡通製作界的一流技術人員，由於他們的協助，無形中又添加了一支生力軍。

同時，遊戲中的音效，不論是否採用CD或者是PCE數位模擬者，這並不是絕對重要的一點，因為卡帶是一種複合性綜合商品，也就是說它是由各方面組合而成，所以相對的如果它的製作相當嚴謹，它的知名度也相對地提高。所以不管是在卡通製作方面或者是演藝界方面，不也都是如此嗎？因此我極力推薦啟用一些青年才俊來加入我們的陣容。

此外，我們還想將劇本內容改編成像小說一般，劇情高潮迭起，能引起消費大衆的共鳴！當然電影界便是我們最終的目標。

致力於創作新的娛樂性卡帶

——那有關於繼此款遊戲之後，陸續還會有那些新作品推出，能否請您透露一些？

道井—除了發售的「垂直作戰」和「超攻合神」之外，另外共有4款新作品即將上市。目前這4款遊戲仍在試作階段，整個設計企畫方面仍在推敲中，還未完全決定，不過目前著手策劃的就只有這4款。

——最後有沒有什麼話或者是想藉此機會想向讀者表白。

道井—本公司一貫的經營理念在於，生產有魅力的產品，或者是製作能受消費大衆肯定的作品，摒棄其他拙劣的作品。雖然超級任天堂現在仍處於強力普及的階段，但我們始終秉持著一個基本經營方針，也就是寧缺勿爛，我們有自信產品的品質必會更加提昇，但這些都需要消費大衆們的支持。

岡本—總之，不管您買到任何超級任天堂出品的卡帶，保證每卡必定生動有趣，絕不會令您大失所望的。

吉田—我們每款作品都是為了滿足廣大的消費群衆而設計的，所以我們在製作的過程中可以說是不遺餘力，每款說是嘔心瀝血之作也不為過。再則，因為硬體技術方面也不斷地革新，為了帶給消者更新、更進步的娛樂效果，如何靈活運用硬體的功能便成為當務之急。也希望大家和我們共勉之。

公司沿革〔阿斯米克〕

1985年3月
阿斯米克株式會社成立

1988年11月
發行任天堂軟體「自我中心派」

1989年5月
在美國成立ASMIK CORPORATION OF AMERICA公司

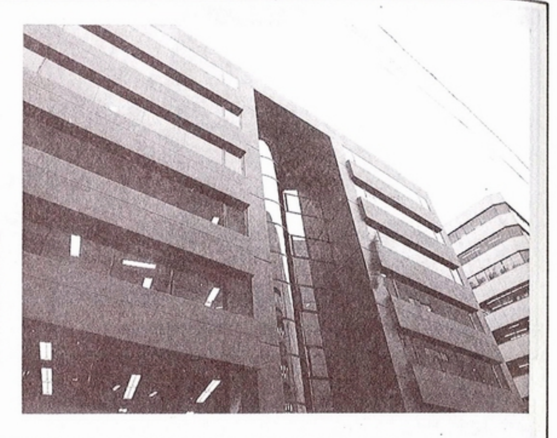
1989年12月
推出GAME BOY軟體「阿斯米克王國」

1990年3月
發 行MEGA-DRIVE軟體「立體空戰」

1991年5月
發行GAME BOY軟體「一發逆轉！DX賭馬王」

1991年11月
發售「天下統一」

東芝EMI



從加入ＣＤ－ＲＯＭ發展至今，一直保持沈默的東芝ＥＭＩ。它們決定以「閃電出擊特別版」這款遊戲打頭陣。這款是電動版中頗受歡迎的卡帶「閃電出擊ＡＣ版」中移植過來的，算是一款嶄新的戰鬥派遊戲。這對東芝ＥＭＩ而言，並不只是單純把它當成遊樂而已，而是它看準ＳＦＣ的複合性媒體戰一貫性的可行性，並相對看好這未來的市場。

複合性媒體戰略的一貫性

——您當時加入ＳＦＣ的理由是什麼呢。

大橋—我個人認為將來的軟體，應將會朝向所謂複合性媒體發展，也就是說將會著重在音效、影像和所謂Ｃ型新的家庭娛樂方面加強發展。而這種軟體跟以前不僅在內容或者是表現手法，都不盡相同，為適應新的潮流趨勢，如何發展新的軟體專業知識，就成為當今刻不容緩的事了。

為了能夠接觸所謂複合性媒體的製作，我經過了一番深思熟慮，認為以目前為止超級任天堂在這方面已經有相當成果，同時在軟體界也獨佔鰲頭，所以我才加入它。



事業部的神野博。看起來年輕有朝氣

永島—早在家庭用電視遊樂器遊戲推出之前，我們早就開始著手策畫製作有關ＣＤ的產品。而我加入ＳＦＣ的最主要原因是，我個人認為將來的趨勢，必定是將電視遊戲和複合性媒體融入到ＣＤＩ軟體上，而且我可以肯定有朝一日它必定會成為家喻戶曉的新寵兒。

——到目前為止的流行趨勢實質上指的又是什麼東西呢？

大橋—基本上現在社會仍停留在記錄的階段，但目前也推出不少動作性遊戲的作品，雖然截至目前為止，已相繼推出數十卷這類卡帶，但我相信在不久的將來，所有的電視遊樂器軟體業者必定會陸續加入這種新的製作行列。為了迎接複合性媒體時代的來臨，我便毅然決然加入ＣＤ－ＲＯＭ的策畫發展行列。

但也說不定軟體業者他們加入生產ＣＤ市場，並不如我們所說地那麼單純。或許他們會將音樂和影像結合在一起，製作一些別出心裁的軟體也不無可能，但如單純為此動機而製作軟體，可能對未來專業發展並無太大助益。

以ＣＤ－ＲＯＭ為發展中心

——剛才您所說的複合性媒體，指的就是所謂ＣＤ－ＲＯＭ，那您可不可以告訴各位，大約要到什麼時候，ＣＤ才能逐漸推廣開來。

大橋—以ＣＤ－ＲＯＭ來說，一般以遊戲機為主機，或者是以一般個人電腦為主機這些情形都有。但大致上看來，如果要將ＣＤ－ＲＯＭ普及到各個家庭，我想恐怕還要假以時日。目前最重要的問題在於如何解決互換性的問題，而這也正是我們目前遭遇到最棘手的問題。

但相對的，以目前家用電視遊樂器而言，因為已經相當普遍，所以我們在推出不管是軟體，或者是硬體產品時，被接受的速度和價錢上，應該不至於太困難才是。

大橋—關於軟體方面，任天堂曾在89年的時候就推出ＣＤ－ＲＯＭ的企劃，那時候其他２家知名的廠商，並未發表任何ＣＤ的新企劃。但實際上說來，任天堂真正製作ＣＤ－ＲＯＭ應該是在90年至91年之間。

——那也就是說將來ＣＤ－ＲＯＭ將取代一般家庭遊樂器軟體了。

大橋—是的。當廠商在推出硬體產品時，必定也會發行適用ＣＤ的ＲＯＭ軟體，否則屆時只有硬體，卻缺乏適用的軟體，在業務推展上便會形成很大的障礙。

閃電出擊特別版



橫向捲軸的射擊遊戲，其完成度高，是由家庭遊樂機移植到電動版的作品。敬請於ＳＦＣ版與各位見面囉！



複合性媒體事業部部長—永島孝彥先生。

ＣＤ－ＲＯＭ的優點為何？

——ＣＤ軟體在品質上超越其他ＲＯＭ，能否請您為各位解釋一些它的特性呢？

大橋—以ＣＤ光碟軟體來說，ＣＤ－ＲＯＭ不論在品質上，或者是在價格方面，都較傳統式ＲＯＭ略勝一籌，特別是ＣＤ－ＲＯＭ的品質上，可以只是無懈可擊，在電視遊樂雜誌和報導中也不斷的介紹有關ＣＤ的訊息，相信消費觀衆對它期望也都很大。

永島—為了滿足消費者高品質，高畫面的需求，發展ＣＤ－ＲＯＭ是必然的趨勢，說穿了ＣＤ－ＲＯＭ這個時代的產物，至於它的價格方面及供應量方面，我想這並不是問題。



大橋良彥課長，對於ＣＤ－ＲＯＭ未來發展潛力，深具信心。

以價格方面來說，因為這二種軟體是二種截然不同的東西，所以我們不能拿這二種生產過程中，為避免廠商堆積太多的庫存量，造成資金調度不易，所以我們生產時必須製定一個安全庫存量，如此一來，不僅可以大量生產，使價位降低，同時還可避免業者庫存量太大，也可減少一些危機的發生。

——照您所說的，那開發ＣＤ可以說是一件浩大的工程囉。

大橋—因為現在仍在開發試驗階段，經費方面可謂耗資不少。而且ＣＤ光碟容量變大，相對的我們製作內容就得更加精進、細膩。所以不論是在卡通製作上，或者是音樂配樂方面，都得投入不少的時間和精力。

——那如果要製作精巧型的硬體週邊用的軟體，相對地也很困難囉。

大橋—話也不能這麼說。因為ＣＤ－ＲＯＭ它的資料存量相當可觀，所以我們在設計程式時，得全盤考慮，像是音效、影像、劇本等因素，而這些也非得有專業素養才可以勝任的。

但因為它的涉及範圍相當大，一個人要做所有的事幾乎是不太可能的，所以做好的方式，便是分層負責，自己負責自己最拿手的部分，其餘部份便可委託其他公司代為處理、設計製作，也就是所謂分業體制。

開發制度逐漸在改變中

——目前的軟體開發顯然在製作上，和以前有很大的不同。

大橋—幾乎所有的產業都不斷地蛻變，只要有新的產品問世，絕大多數企業都會爭先恐後爭著開發，當然在技術上也必須跟著改進。早在10年前，任天堂剛開始之初只不過是由２、３個剛自學校畢業的學生合力經辦的，曾經何時它已經不斷擴展成一個大企業。而電視遊樂器業者也逐漸走向ＣＤ－ＲＯＭ的市場，這也正說明了未來市場的流行趨向，非它莫屬了。

大橋—因不斷地改進，品質相對地提昇，這對使用者可以說是一大福音，我們希望能兼持一貫的經營理念，將優好的產品呈現給消費大衆，並在市場供應方面能不餘匱乏。

——能否請您為我們簡單介紹一下「閃電出擊特別版」遊戲內容。

神野—這款遊戲是屬於射擊遊戲，它和其他卡帶不一樣的地方在於，它是從ＭＥＧＡ－ＤＲＩＶＥ移植到電動版上。移植的過程中，投注的心力相當高，是一款完成度很高的遊戲。

——繼「閃電出擊特別版」之後，還有那些作品跟著陸續推出？

神野—大約明年春天開始到五月間，我們預定移植電動版的一款遊戲「サイバリオン」。這之後，大概在明年秋天的時候，將推出一款耗資相當大的大卡司鉅作「ハック トゥザフューチャーⅡ」。

——這款遊戲內容大致也承襲原作囉？

神野—是的。和電動版內容差不多，但仍採用ＲＰＧ方式製作。

大橋—在我們製作過程中，有時會移植某些作品，像是拷貝一些電影劇本，為求不囿於原作品，不得不於製作過程中，另加入一些有趣的情節，及動人邂逅…等等。

公司沿革 〔東芝ＥＭＩ〕

1960年
成立東芝音樂工業株式會社

1969年
東芝音樂工業株式會社重新再出發

1973年
變更公司名稱為東芝ＥＭＩ株式會社

1985年
發行任天堂「柏青哥」卡帶

1986年
發行任天堂「ディーヴァ」、「ハイドライドスペシャル」

1991年７月
發行ＭＤ「萬獸之王」

12月27日
「閃電出擊特別版」超任卡帶

SFC 軟體總檢索

從且前尚未發售的軟體、發售的軟體，到連遊戲內容都還不知道的軟體，全部搜羅在本單元裡//

本軟體總檢索的看法

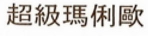
SD英雄挑戰 —— ①標題
鋼彈、仮面騎士、超人力霸王等英雄，以2頭身的SD角色登場。為了粉碎敵人黑旋風，並救助同伴，展出必殺技突破層層關卡。若要找出欲救出的同伴，需要補給能源和機器。 —— ②遊戲解說
③說明
發售日（預定日）
廠商名稱
價格

④遊戲畫面、插圖

ACT

ACT是遊戲的基本型式。大約出來的軟體都是ACT的遊戲。您未見過的標題大概就是以下這些了。

超級瑪俐歐



一樣是由於瑪俐歐為了要從魔王庫巴手中救出被擄的比琪公主而出發冒險開始。這次的舞台是恐龍島。展開斗蓬飛翔，加上我方的恐龍「耀西」的協助，在層層變化的舞台，——地過關。

'90年11月21日
任天堂
¥8000



蕾莎出擊

玩家是神，為了要打倒魔王撒旦而降到人世間來。驅使劍和魔法以打倒首領的動作場面和一邊發展街一邊討印魔物巢穴場面等2部份構成。其中在遊戲中還有莊嚴的音樂，襯托遊戲的氣氛。

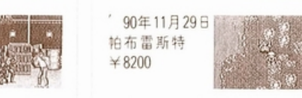
'90年12月16日
艾尼克斯
¥8000



快打旋風

為了救出被暴力集團曼特吉亞誘拐的傑西卡，父親夏亞和愛人寇蒂挺身而出。展現多彩多姿的絕技，對付層出不窮的敵人之爽快格鬥動作遊戲。還有原始肉、披薩等秘寶類也會出現喔！

'90年12月21日
卡普空
¥8500



SD英雄挑戰

鋼彈、仮面騎士、超人力霸王等英雄，以2頭身的SD角色登場。為了粉碎敵人黑旋風，並救助同伴，展出必殺技突破層層關卡。若要找出欲救出的同伴，需要補給能源和機器。

'90年11月29日
帕布雷斯特
¥8200

怪獸超人

這是一款聯想到電視的音樂和真實的效果音樂為話題的動作遊戲。巴爾達星人和謝米拉、紅金恩等強敵為對手，運用拳擊、腳踢、8種光輪等技藝而戰。最後則是剩喉龍，用的是超光線。

'91年4月6日
萬代
¥7800

大盜五右衛門

為了找出被抓走的雪公主、五右衛門和牛肉丸開始了日本全國珍道之旅。五右衛門和吉賽兒、牛肉丸用箍子打敵人。而且在2人同時玩的時候，還能夠合體攻擊。甚至收集卷物，還能使用各種「技」呢！

'91年7月19日
柯拿米
¥8800

史萊姆大冒險

在使用魔法時，反被魔法變成濁泥團的主角，以可以伸縮自如的泥巴身體，要到魔法師的城去。史萊姆的身體不僅可以伸縮自如，還可以附著在壁上和天花板上，並利用其身體來攻擊敵人。

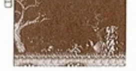
'91年9月13日
EDIC. SONY
¥8500



超魔界村

為了追回再度被魔界帶走的公主，主角阿莎開始戰鬥。這次，阿莎可以用2段式跳躍，還有8種武器、2種鎧、盾等秘寶登場。在遊戲中有突然回轉的通路和大波浪等演出，極為壯觀。

'91年10月4日
卡普空
¥8500



惡魔城傳說

一種不友善的氣氛散佈在捲軸畫面上的敏捷動作遊戲。到目前為止，「惡魔城」系列所使用的攻擊鞭，都只能橫向打，這次可以上下攻擊，甚至還可以回轉。快快去切斷那令人憎惡的黑暗之血吧！

'91年10月31日
柯拿米
¥8800



イラスト／多田敬一

摩登原始人

遊戲舞台改換成原始時代，可供2人同時玩的動作遊戲。雖然是由電動版移植到SFC版，但舞台關數大幅增加，威力也提升不少。單手握棒，指向巨大的恐龍和怪獸！

'90年11月下旬
DECO
¥8500



超級瓦強世界

舞台瓦強島上的可愛恐龍「瓦強」，展開一場滑稽的冒險。前作是和敵人作接字和神經衰弱之戰，而這次追加了數字猜謎和拼圖猜謎。同時，美麗的捲軸畫面也是值得您注目的焦點喔！

'90年12月13日
拿姆科
¥8300



高橋名人大冒險島

和任天堂相同的「高橋名人大冒險島」，提升威力之後在超級任天堂版登場。舞台以南方島國的名人為主。最初所使用的武器雖然只有石斧，不過回力鏢、火球威力也提升了。

'90年1月11日
哈德森
¥8500



飛龍拳IV

「飛龍拳」系列終於在超級任天堂版露臉了。對這次敵人龍牙要多留點神，不過至目前為止，還沒有情報出來。只能看看右下角的圖片，期望它是一款高水準的格鬥畫面。

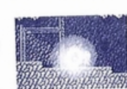
發售日未定
文明腦
¥8800



豪槍神雷傳說

遊戲的舞台是在戰國時代。為維護日本的和平而打開地獄之門和妖怪周旋，玩槍者「神雷」挑起戰鬥。槍不僅正面突擊而已，還從下面突起，掄起、攻擊等多彩多姿的技巧的使用哦！

'90年月下旬
DATAM
¥8800



SD快打

帕布雷斯特最得意的SD角色們活躍的動作遊戲。也是帕布雷斯特的SFC軟體的第一彈。可以說是「SD英雄挑戰」的續篇遊戲。這一次，依然請到鋼彈、仮面騎士等熟面孔來撐場。

'90年2月未定
帕布雷斯特
價格未定



機甲警察

近未來在東京進行地下活動的犯罪結社依道和以人造超人作為武器戰鬥的機甲警察之戰，這是和電視卡通原作同名的遊戲。可惜細部詳情還沒決定。但是重金屬的戰鬥場面在超級任天堂上的機能運用下，是頗為值得一看的，敬請期待!!

'90年3月未定
亞特拉斯
價格未定

恐龍大戰

我們曾經提過這款遊戲，是在美國公開的同名電影，除此之外，完全一無可知。艾雷蒙自從「超級R－TYPE」之後，只有這一款作品公開了，因此頗受注意的。當然啦，現在除了等候在美國上映的電影之外，才能了解劇情。不過敬請注意來日的有關報導。

發售日未定
艾雷蒙
價格未定

熱血國雄君

在任天堂版頗受喜愛的「熱血高校」，今天在超級任天堂版也登場了。遊戲是以第1作3頭身所改造成的，變成6頭身了。在經驗値方面，若等級加高，則RPG要素也隨之加進去。

發售日未定
日本技術軟體
價格未定

超級夢幻戰士

日本通訊網路加入超任之後的第1彈作品已決定叫作「超級夢幻戰士」。這是在PCE上頗受好評的「夢幻戰士」系列之最新作「夢幻戰士IV」，如今用在SFC版。您所看到的是PC版的照片。

發售日未定
日本通訊網路
價格未定

正宗快打旋風II

從7位格鬥家中選出1位。目標是打敗世界數1數2的豪強，成為世界格鬥冠軍。格鬥遊戲的最高峰，目前仍是最受讚賞的。不過現在只是決定要移植，至於細部，仍然不清楚。敬請注意本社的後續報導。

發售日未定
卡普空
價格未定



SOLSTS II

任天堂版的前作是在密閉的迷宮中，通過層層的考驗，以找出魔法杖。但是這一次的「II」，遊戲的舞台設定在外門。而且廣大的地上還會來回轉的回轉機能。可能是要解開層層的謎題吧！

發售日未定
EPIC・SONY
價格未定



雙截龍

日本技術軟體以「熱血高校」系列相同受歡迎的系列第1彈之移植。現階段只決定要移植，至於詳細情形還不知道。遊戲是橫向捲軸的格鬥動作，愛人被抓的比利和吉米2兄弟，向敵人挑戰。展現華麗的必殺技，把敵人打得東倒西歪，感覺相當爽快。

發售日未定
日本技術軟體
價格未定

超攻合神

玩家以姿態、性能互異的3機戰鬥設計來迎戰敵人。

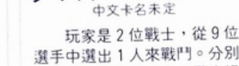
3機中各個火力強、能飛、且可以高速移動等特徵，因此可以依照戰鬥場所的不同，而善加利用之。

發售日未定
阿斯米克
價格未定

デスブレイド

中文卡名未定

玩家是2位戰士，從9位選手中選出1人來戰鬥。分別使用大技和小技，給予敵人損傷，KO測試器若發光，就是展現必殺技的時候。雖然是從電動版移植過來的，不過目前還沒有得到任何情報說要加入新的要素進去的。



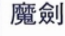
發售日未定
艾瑪克斯
價格未定

古城救美

恐怖震撼人心的強檔動作遊戲。進入迷亂的迷宮之中的主角，在其中有許許多多的陷阱等待著他，加上有不懷好意的敵人。主角的動作有250種以上，是一款非常流利且多彩多姿的動作遊戲。

發售日未定
塞塔
價格未定





猴子大冒險

拿茲美加入ＳＦＣ的第１彈作品「猴子大冒險」，一樣是以猴子吉樂為主角。固定畫面的面通過型之動作遊戲。在打倒敵人方面，只要劈開球，一定要撞到跑出來的彈不可。球輕輕投就有很大的強力。

'91年2月27日
拿茲美
￥7000



魔劍

從電動版中移植而來的，充滿ＲＰＧ要素的動作遊戲。玩家的目地是要到達佈滿強敵的「龍之塔」的最上層。途中，從敵人手中奪取鑰匙的話，可以救出被囚的同伴。在同伴中有盜賊、騎士、忍者等。

發售日未定
卡普空
價格未定





飛行神鷹

這款遊戲是以年末公開的同名電影為基礎的。主角帶著機器人手提袋，在空中轉來轉去。產生這些能力，以突破層層的危機。不僅只有動作，還包含有射擊成份在裡面呢！

發售日未定
Ｉ・Ｇ・Ｓ
價格未定



亂馬½

日本電腦系統以這款遊戲加入超級任天堂。遊戲的內容是活用亂馬的拳法之格鬥動作遊戲。良牙、香樸、九龍學長等的原作登場之角色戰鬥的遊戲。

發售日未定
ＮＣＳ
價格未定



電腦大作戰

這款遊戲的主角是滑稽、可愛的機器人。遊戲是橫向捲軸的動作遊戲。利用鐵槌、拳擊打倒敵人。機器人由於高性能，可以噴射在空中飛，也可以航行於水中。

發售日未定
太陽電子
價格未定



魂斗羅

在任天堂版發售以來，頗受歡迎的遊戲「魂斗羅」，也以超級任天堂版出現。目前是橫向捲軸面，這次新加入上下捲動的縱捲軸，形成縱、橫交錯的遊戲。系列相同，也可供２人同時玩。

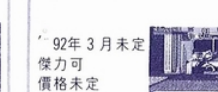
' 92年２月未定
柯拿米
價格未定

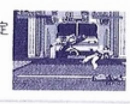


快打刑事

可供２人同時玩的格鬥動作遊戲。以得意拳法山名的刑事，其妹被抓而展開救妹之行。玩家就是這位拳法家，可以選學長一起來玩。而且還有對戰模式，兩人互相進行格鬥。

' 92年３月未定
傑力可
價格未定





波斯王子

以ＰＣ版發售以來，受到好評的動作遊戲。其目的是為了救出被擄走的公主。只是在救的過程中有時間的限制，大約只有１個小時的時間，是一款極為緊湊的遊戲。

發售日未定
ＮＣＳ
價格未定



ＲＰＧ

以新構想取勝為多的ＲＰＧ。不過大半舞台都是設定在中世紀的幻想空間。

龍與地下城

從海外的ＰＣ移植而來的３ＤＲＰＧ。由戰士、使魔法者、忍者、僧侶等４人所組成的隊伍，以打倒惡龍而出發冒險。行動是有時間限制的，時間的經過，使太陽下山而成為夜晚。

' 91年５月24日
肯姆寇
￥8500



太空小妖精

宇宙船墜落之後，來到行星卡達林的主角龍。為了找尋再度回地球的方法，出發冒險的故事。戰鬥是輸入傳統的指令方式，在指令中你可以和敵人交談。

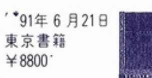
' 91年５月28
塞塔
￥8800



伊蘇國Ⅲ

紅毛小子亞特魯活躍的動作ＲＰＧ系列之第３彈。在同伴的故鄉發生了不可思議的異變，為解開謎題而展開新的冒險之旅程。這一次的跳躍攻擊等，比以前的系列，在動作比率上高出很多的ＲＰＧ。

' 91年６月21日
東京書籍
￥8800





太空戰士Ⅳ

受喜愛的ＲＰＧ系列之第４彈。這次以預先決定職業的角色來進行冒險。而且戰鬥有時間限制，在使用強力魔法方面需要花費時間。其他內容大致相同，飛空艇、飛碟等也登場了。

' 91年７月19日
史克威爾
￥8800

太空戰士Ⅳ簡易版

故事雖然和「太空戰士Ⅳ」不變，但是對生手來說，是一款很體貼的遊戲系統。而且到了半路，還附有攻略本，對ＲＰＧ的生手玩家而言，是最好不過的了。

' 91年10月29日
史克威爾
￥9000



新薩爾達傳說

任天堂受歡迎的動作ＲＰＧ系列的第３作。仍然是以從前海拉爾地方為舞台，而這次遊戲的要點在於兵力。遊戲的畫面和第１作相同，就如同右下圖的型式，其動作性更高了。

' 91年11月21日
任天堂
￥8000



ＳＤ機動戰士外傳

在卡通動畫上非常受到喜愛的鋼彈，如今也活躍於ＲＰＧ。基本上是因襲任天堂版所發售的「鋼彈勇士」系列。戰鬥中使用卡片，以卡片叫出角色，一同作戰。

' 91年12月21日
萬岱
￥9500



迷宮魔獸

由美國的ＰＣ版移植而來的３ＤＲＰＧ。由24位角色中選出４人來參加冒險。所有的行動都是用時間流動的真實時間方式進行，由於遊戲的展開，所以像睡覺、吃飯等也是很重要的。

' 91年12月20日
勝利音產
￥9800



超級中國人世界

傑克和阿龍２位主角活躍的奇想天外舞台之動作ＲＰＧ。當和大頭目級的敵人作戰時，是用輸入指令的方式來作戰的。當然可以供２人同時玩囉！

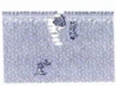
' 91年12月27日
文明腦
￥8800



復活邪神

史克威爾的獻禮，自由度極高的ＲＰＧ。主角從最初的８人，由玩家選擇喜歡的角色，選好之後遊戲開始。在劇本中到處有分岐處，到最後目的才導入１條路的自由劇本制。

' 91年12月未定
史克威爾
價格未定



北斗之拳５

「北斗之拳５」的原作者依武論尊監修的完全故事之ＲＰＧ。所以由電、萊歐、信等原作角色來演出。戰鬥場面表現出角色的全身，這是卡通化的迫力表現。

發售日未定
東映動畫
￥8900



礁瑚傳說

從X68000版移植而來的動作ＲＰＧ。雖然是「伊蘇國」模式，但由於可以跳躍，所以顯得動作性很高。魔法是依據裝備的組合而使得威力不同。故事上多多少少是由ＰＣ版改編的。

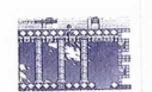
' 91年12月下旬
肯姆寇
￥8500



創世降魔錄

這是由艾尼克斯加入超級任天堂版第１彈「創世降魔」的系統、改良發展而成的遊戲。劇本是「對生命價值觀的看法」，和標題有很大的不同。裡面還有很重的動作成份。

發售日未定
艾尼克斯
￥8800



屠龍記

從ＰＣ版移植的幻想ＲＰＧ。故事由６章節所構成的範圍形式。戰鬥場面是「勇者鬥惡龍」的型式。不過體力回復和魔法等細部設定是採用自動戰役的方式。

' 92年２月14日
Ａ樸克
￥9000



魔法世界

由古代魔法「艾爾西亞」所產生的架空世界「魔法世界」。在這個世界上，常常是善、惡勢力的對立，沒有所謂與世無爭的情形。在這危險的世界中突然出現主角，和帕斯的住民一同進行冒險之旅。

' 92年２月
ＨＯＴ・Ｂ
價格未定



大魔王傳說

阿拉作・奈特的世界為舞台的動作ＲＰＧ之續篇。這一次大概的情報並沒有透露，使得我們無法掌握遊戲的內容。但是廣告上說「全100話中充滿壯大的幻想敍事時」。這大概是意味著這款遊戲是一款壯大的腳本作品吧！就讓我們一同來期待吧！

' 92年４月
文明腦
價格未定

イーハ トーヴォ物語

<中文卡名未定>

光看標題還是不懂是何意義的人，大有人在。這是出自「銀河鐵路之夜」的作者，有名的宮澤賢治的作品的地名。在這個叫「イーハ トーヴォ」的土地展開故事的舞台之ＲＰＧ。喜愛作家宮澤賢治的人是不是能了解這個遊戲的意義呢？

' 92年６月
黑庫特
價格未定

天魔神將

由本宮寬志原作，連載於講談社發行的「週刊モーニング」上的作品。以前預定是在任天堂發售，而今卻在超級任天堂上登場。漫畫的內容是描寫阿修羅、釋迦、四天王等衆神的戰爭，是一款宗教意味頗高的故事。

' 92年８月
黑庫特
價格未定

歌手英雄

被稱為歌者的人們，依所唱的歌，出現許多奇蹟的世界的遊戲舞台。主角是想成為歌手而落空的學生。在這款遊戲中，根據事件過關的方法，而對主角的評價改變作為特徵。如果能夠很漂亮地過關，就可以被喻為英雄。若失敗則成了狗熊。

' 92年９月未定
亞諾曼
價格未定

バック・トウ・ザ・フューチャー2

中文卡名未定

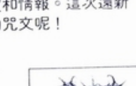
可以預想見的是，仍然沿襲著電影的故事。由於是動作ＲＰＧ，到達未來世界的馬蒂大活躍，還有一些場面也說不定。還有使用時間機器「弟羅里安」的時間奇論，也非常的有趣味性。敬請期待。

' 92年10月未定
東芝ＥＭＩ
價格未定

辟邪除妖Ｖ

目前極度受歡迎的超硬派ＲＰＧ系列第５彈。這次的特徵是在迷宮中登場的角色。可以和他們會話。跟據這些交談而得到秘寶和情報。這次還新追加了新的咒文呢！

發售日未定
亞斯基
價格未定



創世紀Ⅵ

「聖者」系列３部作品的完結篇。目前創世紀系列的系統改成藝術派。指令是以符號來代表，操作起來很有趣。下面的圖片是預定11月末發售的ＰＣ版畫面。

預定３月發售
波尼卡尼恩
價格未定



迷宮女戰士

在月刊ＮＯＲＡ中連載，基夫原作的漫畫已遊戲化。主角是非常強壯的女戰士摩卡。和小隊一同組成的人數中有盜賊布魯・曼和使魔法的吉利。我們認為想玩這款遊戲的人很多。開發很像蠻順利的。

發售日未定
家庭資訊
價格未定



戰鬥騎士

由已發售的PC－E之SFRPG的移植版。原創版是由製作RPG經驗豐富的SNE來擔任腳本和系統設計。拿掉金錢的概念，用破壞敵人的零件，使武器威力提升的系統是嶄新的。

發售日未定
東京書籍
價格未定



育龍戰記 II

前作是以任天堂製作的，不僅是主角，還有主角所飼養的龍之成長，堪稱有趣的話題。一種獨特的世界觀必定是超級任天堂版才有的，只可惜目前還沒有得到更進一步的情報。不過還請期待再期待。

發售日未定
勝利音產
價格未定

魔界傭兵

繼泰德所發售的「王者之劍」世界之後的RPG。在前作因傭兵系統受到好評，這次也將會有登場。同時任天堂版也同時在製作，故事有相互關連性的樣子。

發售日未定
泰塔
價格未定



真・女神轉生

不只是「同伴」，連「同魔」一同，要打倒邪神，而到近未來之街冒險的RPG。這次的舞台是199X年的東京．吉祥寺。平凡的高中生因涉及某事件，而在惡魔召還系統中戰鬥。一部狂熱的作品，爽!!

發售日未定
亞特拉斯
價格未定



指輪物語

由START CRAFT在PC－9801系列用所發售遊戲的移植。原作是名小說「指輪物語」的作家之寫。在PC版加上若干改編並加以製作。咱們一同來期待正式派的幻想RPG登場。

發售日未定
奇娛樂群
價格未定



勇者鬥惡龍 V

如果要發售的話，恐怕又會引起一場社會秩序大混亂的超級RPG大作。現階段只進行作業過程，其他還不知道。如果硬要說有期待的話，那就是標題「天空的花嫁」。至於何時發售，那只有天曉得了。

發售日未定
艾尼克斯
價格未定



ワンダーブック

<中文卡名未定>

講談社加入超級任天堂的第１彈是這款「ワンダーブック」。除了標題外，遊戲的什樣都還沒決定，而戰鬥系統方面，講談社因「尼克羅斯要塞」而得到好評的電影手法，這次也將繼續採用。也就是說，在超級任天堂方面，要素還是十分神秘的。

發售日未定
講談社
價格未定

英雄大戰

以SD英雄為主角的遊戲，終於在RPG登場了。至於要以怎樣的角色，怎樣的舞台來表現等細部問題，目前都還不知道。不過帕布雷斯特利用SD英雄作遊戲是可以肯定的。如果可以的話，主角是採多人制的，變成多彩多姿的遊戲也說不定，敬請期待！

發售日未定
帕布雷斯特
價格未定

龍之戰士

超級任天堂版原創的RPG。以傳統的指令輸入方式的範圍型RPG。特徵方面是戰鬥場面。由斜上方看整體，所以顯得很有立體感。主角是以光龍族的少年為中心，組隊最多８人。

發售日未定
卡普空
價格未定



鬥人魔境傳

以希臘神話的世界為舞台的幻想RPG。雖然已經是任天堂版的第２作，且已發售，但第１作和第２作的故事卻沒有關連性。系統比較接近任天堂版的「II」。具有高低差的原野是特徵。

發售日未定
DECO
價格未定

魔法門

是從PC版移植過來的。由於遊戲的世界完全是３D的表現，所以對測繪地圖很差的人就很吃虧了。要到達最終目地的人很多，散佈在世界上的各式各樣調查，可以依序解開。圖片為PC版。

發售日未定
奇娛樂群
價格未定

摩訶摩訶

角色設計者是由有名的漫畫家相原先生擔任的。雖然遊戲的畫面尚未公開，但是看到角色的插圖，覺得很棒！平凡的一家受到襲擊的異變，於是開始了冒險。

發售日未定
西克瑪
價格未定



地球冒險記 2

在幻想一邊倒的RPG世界中，找到了「這樣的RPG也能做」的前作。這一次「地球冒險記２」比前作更為未來。承繼前作一樣的嶄新系統，真想早一點玩到這麼棒的作品。

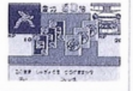
發售日未定
任天堂
價格未定

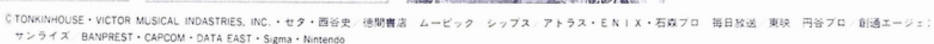


七龍珠

超級任天堂版發售和任天堂版同名的遊戲。遊戲的系統和目前發售的一樣，依據卡片來移動和戰鬥。雖然對於故事還不是很了解，但可能和任天堂版的不同吧！

發售日未定
萬岱
價格未定





AVG

沒什麼好懷疑的，只放了一個標題「弟切草」一款。冒險類實在太寂寞了……

弟切草

捲軸畫面就像右邊插圖一樣，加上文字的敘述和可怕的效果音效再加上音樂的輔助，於是形成了這款小說式的冒險故事。玩家在視覺上不能捕捉到的地方很多，不過可以從想像中體驗其恐怖的氣氛。

'91年12月
逸安軟體
￥8800



SLG

專門從電動版移植過來的就是射擊類最繁多了。當然這不是只是意識而已，儘管那樣還是很多…

沙羅曼蛇 III

「沙羅曼蛇」系列第３作的移植作。和電動版有很大的差異。例如威力提升的變更、並且試著加入超級任天堂原創的舞台等。難度也比電動版低很多，不論是誰，都很容易進入情況。

'90年12月21日
柯拿米
￥7800

太空戰鬥機 TWIN

不是從電動版移植來的，而是超級任天堂原創的「太空戰鬥機」系列。可供２人同時玩。威力提升雖然和電動版的「太空戰鬥機」有很大的差異，不過在舞台的分岐和魚等巨大化角色都仍存在。

'91年３月29日
泰德
￥8500



超級R－TYPE

大致是電動版「R－TYPE」的移植。舞台構成和威力提升等多少有些差別。大部分用樂隊的音樂，具有迫力，很棒！不過要回到舞台的最初卻很難。如果不花個２周以上是過不了關的。

'91年７月13日
艾雷麥
￥8500



戰區88

玩家從能力不同的４位飛行員中選出１位來進行遊戲。自機剛開始時雖然很弱但只要打掉敵機，賺取賞金，就能購入性能優良的機體。接下來的戰鬥舞台可自行決定，因此可以考慮戰略再加以選擇。

'91年７月26日
卡普空
￥8500

極速地帶

比賽感覺的３D射擊遊戲。駕駛著戰鬥機，破壞障礙物和敵機之後，目標是區域終點。當通過一個區域的時候，就可以得到一架新的戰鬥機。區域的最後是強悍的首領登場。

'91年８月31日
HAL研究所
￥8500



超級EDF

使用的武器在舞台開始前就要選擇好，並依據得分，武器的等級也會提高且威力提升等新的系統。雖然是從電動版移植而來的，但武器種類增加一倍，另外還有創新的舞台和創新的角色。

'91年10月25日
傑力可
￥8700



雷電傳說

由電動版的「雷電傳說」移植，同時可供２人同時玩。主要的兵器有藍色雷射、白色飛彈；支援兵器有自動追蹤飛彈和新飛彈等各２種。當然是最新、最強的囉！

'91年11月29日
東映動畫
￥8700



垂直作戰

「垂直作戰」的特徵是驅使著具有擴大、縮小機能的技術舞台。尤其是技術舞台，自機可以自由地上升、下降喔！一共要通過７個時代，到那時你還健在嗎？管他的，硬著頭也要試試看。

'91年12月20日
阿斯米克
￥8500

閃電出擊特別版

不是從MD版移植的，而是從電動版的「THUNDER FORCEAC」移植的。依據場面，分別使用武器來前進的射擊遊戲。最後的畫面背景可說是本遊戲的代表，看了你就了解它優秀的一面。

'91年12月27日
東芝EMI
￥8600



銀河風暴

柯拿米發行的新型射擊遊戲。舞台是由２D和３D構成的。每受到損傷，武器會漸漸減弱，如果沒有了武器，那麼就完了，這是一種新的玩法呢！

'92年２月未定
柯拿米
價格未定



STG

是由電動版移植過來的高速捲軸射擊遊戲。自機利用子彈和特殊武器來向敵人挑戰。開始時，從15種特殊武器中選出１種來攻擊。可以２人同時玩，也可以２機合體來攻擊呢！

'92年２月未定
雅典娜
￥8900



超級銀河號

發售者是東寶，但製作遊戲的正如標題一樣，是根拜魯公司。特殊武器有 8 種，而且若使用射擊控制機能的話，那便是相同的武器，也會有不同的攻擊。攻擊可以超過 100的優越性。

’92年 3 月未定
東寶
￥8500



サイバリオン
（中文名稱未定）

從電動版移植而來的射擊遊戲。電動版是用搖桿來操作龍，用按鈕吐火焰，連續打倒敵人，以前進迷宮地形。而100種以上的Ending，每玩一次就會改變故事，是一大魅力。根據玩家的程度，迷宮的難易度也會改變，再怎麼玩都不會覺得厭煩的。

’92年 4 月未定
東芝ＥＭＩ
未定

SUPER NOVA

克皮亞系統加入的第 1 彈是以橫向捲軸，戰鬥動作的射擊遊戲。實際的詳細內容，目前尚未企畫階段，現階段只知道這點情報。驅使超級任天堂的擴大、縮小機能，咱們一同來期待這款以速度感取勝的3D射擊作品吧!!

發售日未定
克皮亞系統
價格未定

ファランクス
（中文名稱未定）

由X68000版移植而來的射擊遊戲。武器有 4 種、3 種儲備，再加上可以分離的武器等特殊攻擊。ＰＣ版的開始可以使用擴大縮小，是相當美麗而賞心悅目的，而超級任天堂版是以怎樣的畫面展開的呢？真是令人匪夷所思，興致濃濃呢！

發售日未定
肯姆寇
價格未定

ＳＰＧ

ＳＰＧ是目前標題數最多的題材。而且決定續編的標是題也很多。

F-ZERO

從性能不同的 4 台機器中選 1 台來玩，是一款近未來的賽車遊戲。從各比賽中獲勝，可以得到分數，並且有以優勝為目標的「グランプリ」和可以在 7 種賽程中練習的「プラックティス」2 種模式。

’90年11月21日
任天堂
￥7000



飛行俱樂部

跳傘運動等 4 種不同的競技之飛行射擊遊戲。接受考試，以拿到證書為目的。區域有 8 個，在天候條件嚴苛的環境中接受挑戰。還有操縱直昇機的舞台喔！

’90年12月21日
任天堂
￥8000




尾崎高爾夫

算分比賽、錦標賽、以及向尾崎挑戰等 6 種模式，讓玩家飽嘗高爾夫的樂趣之高爾夫遊戲。球洞共有18個，整個賽程的地形起伏和風向都非常地真實。

’91年 2 月23日
ＨＡＬ研究所
￥8900



BIG RUN

從法國開到達喀爾的賽車遊戲。遊戲全部有 9 個舞台構成，和主辦者訂契約，為得到汽車和活動資金而向比賽大會挑戰。如果能在限定的時間內到達目的地的話，剩下的時間還可以挪到下一個舞台用。

’91年 3 月20日
傑力可
￥8700

綠野高球賽

名門比賽「オーガスタ・ナショナルゴルフ・クラブ」，實際上站在那裡打球的感覺就像是高爾夫遊戲一樣。球洞一共有18個。根據表示的方法，通過 3 D的賽程吧！

’92年 4 月 5 日
Ｔ＆Ｅ軟體
￥9800

超級立棒

從選手的動作、資料到玩的球場，真實棒球的再現。就像電視棒球轉播一樣，可從投手的後方看畫面來玩。獨特的打擊招術，以及具有個性的選手出場。令你目不暇給，百玩不厭。

’91年 5 月17日
傑力可
￥8700

超級塞塔職棒

以 2 種類的模式來玩的棒球遊戲。在錦標模式會舉行130合回的錦標比賽，甚至在日本則以日本第一為目標。在新創模式中，玩家會跟著自己的隊伍成長，充滿真實的場面哩！

’91年 7 月 2 日
塞塔
￥8700




超能力棒球

魔球、秘密打擊等野球遊戲。有 1 回合的模式和最多130回合的錦標模式等模式。錦標賽最多可 6 人參加。而且魔球和秘密打擊等必殺技全部39種類，非常具迫力的玩法。

’91年月12日
文明腦
￥8800



白熱野球

優秀選手隊比賽、錦標賽等各式各樣的棒球模式。按一次鈕表示觸擊球或因壞球半揮棒到中途停止打擊等，選手的操作性良好。錦標賽可以設定 5 ～ 130回合。而且可以由 3 種不同的球場選出一個來玩。

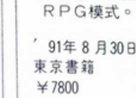
’91年 7 月20日
帕布雷斯特
￥9600



超級網球

在世界中累積多場的網球比賽，目標是進軍世界冠軍賽的網球遊戲。規則和真實的網球一樣，所以玩起來很具真實感。球場型式有 3 種可供選擇。是超級任天堂版唯一的網球遊戲。

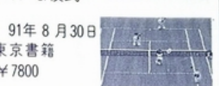
’91年 8 月 9 日
EPIC・SONY
￥8500



ＳＤ躲避球

鋼彈、超人力霸王等英雄們共同玩躲避球的遊戲。遊戲模式共有 3 種，其一是 8 支隊伍採淘汰賽，稱之為聯賽模式，其二是以比賽累積經驗以強大自己，以躲避球王為目標的ＲＰＧ模式。

’91年 8 月30日
東京書籍
￥7800



職業足球賽

歐洲號稱第一的足球遊戲在超級任天堂版登場了。除了對戰玩法之外，還有與 8 支隊伍的聯賽，此外只和對方隊伍比賽的模式，和強國對戰的世界杯模式。

’91年 9 月20日
想像者
￥8000



超速Ｆ１

以Ｆ１為題材的３Ｄ型式，從車子的後方看畫面來玩。賽程共16，賽程中有路標、和連續彎路等複雜的路程，頗具真實感。而且賽車的位置還細緻到依重量來分配！

發售日未定
塞塔
￥8900



Ｆ１大衝刺

賽程是由上看的型式之Ｆ１賽車遊戲。今年最新的Ｆ１資料也加入遊戲當中。所以顯得十分真實。全程共16。今年活躍中的18支隊伍，全部以真實名稱上場，34位選手，在此讓你大開眼界。

’91年 1 月未定
影視系統
￥8600



３Ｄ足球賽

足球遊戲中最珍貴的是能以３Ｄ的遊戲來表現。具有和真實足球一樣的氣氛。有練習比賽的練習賽和淘汰賽等模式。2 人玩時是以對戰或協有 2 種類。

’92年12月13日
休曼
￥7700

超級火爆摔角

和ＰＣ－Ｅ一樣內容的職業摔角遊戲。全部以有21位選手，單人摔角或二、三人一組的摔角、5 對 5 之戰等種類繁。技巧種類也很豐富，有空中殺法和關節技等豐富的技巧，等您一同來同樂。

’91年12月20日
休曼
￥8500



立體足球

任天堂版的「燃えプロ」系列等，以運動類得到肯定評價的傑力可，又以足球遊戲最佳。從今算起 4 年前的一款「燃える！プロサッガー」的足球是以任天堂版發行的，這次好不容易有了這款「SUPER CUPSOCCER來繼承系列的香火，真是謝天謝地～。

’92年 2 月未定
傑力可
價格未定

超越巔峰

分為上下畫面的 2 人對戰玩法的汽車比賽遊戲。道路全部32種，依日本和義大利等國的不同，背景也隨之改變。道路有高有低，有路標和荒地等，地形變化多端。

’92年 2 月未定
肯姆寇
價格未定



超級保齡球

超級任天堂版第一個保齡球遊戲。廠商雅典娜也將在’91年 2 月同時發售任天堂版的「チャンピオン シップボウリング」的保齡球遊戲。這款「チャンピオン～」最多可供 4 人玩的遊戲。「超級保齡球」是否把它當作是相同的東西呢？

’92年 2 月未定
雅典娜
價格未定

甲子園 2

以高中棒球為題材，於89年10月發售的任天堂版棒球遊戲「甲子園」的續篇。從全國各地結集過來的49所學校代表隊伍，在甲子園展開熱戰，這些故事大意都是一樣的。下圖為前作任天堂版的東西。

’92年 6 月26日
Ｋ・娛樂園
價格未定

超級大相撲

在任天堂版大受喜愛的「大相撲」的續篇。由於相撲風氣的盛行，促使超級任天堂版也要湊一腳。其中一位有必殺技及豐富的技巧等，讓我們一同期待這有趣的作品吧！下圖為任天堂版畫面。

’92年 6 月未定
特庫磨
價格未定

小拳王

在喜劇、卡通有名的男人經典「小拳王」，已化身為超級任天堂版了。只可惜目前只知道標題而已。到底是從別家公司的電動版移植而來，抑或是完全原創版，就不得而知了。不過，這款作品一公佈的話，一定會震撼人心的。

發售日未定
艾克思
價格未定

Ｆ１

將目前大受歡迎的Ｆ１模型化後的賽車遊戲。道路是由上面看的形式。畫面分為左右 2 邊，可以 2 人同時玩，而且可以一目瞭然中央賽車的狀態。目前所沒有的完全新感覺的遊戲。

發售日未定
那克沙特
價格未定



超能力棒球 II

擁有魔球、秘打等深受歡迎必殺技的遊戲「超能力棒球」，其續篇也即將和大家見面了。目前雖然只知道其標題，但，魔球、秘打等必殺技的威力，相信會比前作更具震撼力。這個圖片是前作的內容。

發售日未定
文明腦
價格未定





果嶺高球賽

4年前在任天堂版登場的高爾夫遊戲，現在又由同一公司製作發行其超級任天堂版。基本的遊戲系統承襲了前作任天堂版的遊戲系統。例如，球僮的服務等精緻內容的作品。

發售日未定
DECO
價格未定

超級職棒

任天堂版的著名棒球遊戲，聽說將成為拿姆科的第一彈？不僅是插圖，連電腦的移動及娛樂性，皆在任天堂版的數倍以上。選手的操作也變得更為逼真嚇人，讓人有身入其境的感受。

發售日未定
拿姆科
價格未定



超級棒球

由發售任天堂版著名遊戲「甲子園」的K・娛樂團所製作發行的棒球遊戲。以未來的型態為主要內容。一款與衆不同的傑出作品，並且有效地運用在「甲子園」所得到的特殊技術。敬請等待續報！

發售日未定
K・娛樂團
價格未定

鈴木F 1

今年表現不太理想的鈴木亞久里，是繼日本首席賽車好手中嶋悟引退之後，在目前日本賽車手之中，最被看好的巨星！現在這位超級巨星加入本遊戲的製作行列，並且有效地運用他對F 1的親身經驗，使本款遊戲成為一款名符其實逼真感十足的遊戲。

發售日未定
邏輯軟體
價格未定

芹澤高爾夫

這是一款由芹澤信雄擔任監製的高爾夫球遊戲。這位勇奪日本國內多項錦標賽優勝的實力者，到底能監製出什麼樣風格內容的高爾夫球遊戲呢？敬請拭目以待吧！正確的發售日期尚未決定，詳細的遊戲內容也還不得而知，想要知道詳細的情報，請慢慢期待！

發售日未定
東寶
價格未定

超級F 1英雄

這是一款由最近主動引退的F 1賽車高手中嶋悟負責監製的賽車遊戲。任天堂版與GAME BOY版是採用3D畫面，而MD版是屬於俯瞰型畫面。那麼超級任天堂版又將採什麼樣的方式呢？下圖任天堂版。

發售日未定
帕利娜
價格未定



熱血躲避球

為大家所熟悉的國雄君一行人在躲避球方面的活躍表現。曾以電動版、任天堂版、GAME BOY、PCE版發售的一款極受歡迎的遊戲。每個角色皆擁有必殺技，而體力消失的選手，就會變成天使。

發售日未定
日本技術軟體
價格未定



足球英雄

從西德、義大利等強勁的8個球隊中，選擇1支球隊，然後與剩下的7支球隊，展開緊張精彩的淘汰賽，而奪得優勝是這款足球遊戲的主要目的。除了能簡單地操作高空踢等大技之外，還能做飛膝踢球。

發售日未定
泰德
價格未定



SD足球

一款使用機動戰士、仮面騎士等作品中的SD角色的足球遊戲。像「SD躲避球」一樣，在每個系列中，皆有球隊的編制，而且每個角色都具有厲害的必殺技。但是，這些必殺技，到底會以什麼樣的方式，反映在足球比賽中呢？這一點在目前尚是個未知數。

發售日未定
帕布雷斯特
價格未定

長程大賽車

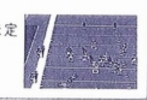
一款比「達喀爾長距離賽車」更為嚴酷，以世界最大的長距離賽車為題材的賽車遊戲。總而言之，是由亞洲往東橫越歐亞洲的大規模賽程。本款遊戲就是將這個令人驚訝的長距離賽車遊戲化的作品。現在已有標題已經發表，內容方面，還沒有進一步的了解。

發售日未定
梅魯達克
價格未定

3 D橄欖球

在美國，美式足球比棒球更受人們的喜愛。本款遊戲就是由美式足球的No. 1頂尖巨星「約翰・馬丁」所負責監制。遊戲系統及操作性，皆令人有種「無微不至」的感受。一款以球迷必備的遊戲。

'92年1月未定
想像者
價格未定



新世紀賽車

以擁有許多最先端技術的超級號賽車、光速號賽車，展開賽車的遊戲。在本款遊戲中備有，選擇喜歡的車子，連挑10戰，贏得世界最大獎與故事中心的熱血駕駛員故事模式等2種類模式。

'92年3月未定
達卡拉
價格未定



PGA高爾夫

這是一款採用3D處理的美麗高爾夫球遊戲。當球打在修整過的草地上時，畫面的視點剛好是從打球者的相反位置上來看。草坪是用鐵絲邊所描製而成，在表現上非常真實自然。

發售日未定
想像者
價格未定



綠野高球賽

這是T&E軟體公司所開發的3D高爾夫模擬型遊戲的第二彈。這是模擬1992年6月在全美所舉行的高爾夫錦標賽。這款遊戲的系統，與前作並沒太大的差別，不過在賽程上，更為嚴謹完美。除此之外，在畫質的表現上，也比前作更為細膩精緻。

發售日未定
T&E軟體
價格未定

ボクシング　中文（名稱未定）

這款遊戲曾在GAME BOY與任天堂版中，受到極大的歡迎，而它是索菲亞加入超級任天堂行列的第一彈。畫面是採側方的視點。而且，畫面不是採用單純的2D處理，整體畫面具有深度，給人有立體的感覺。與卡普空的「終結戰士」有相似之處。

發售日未定
索菲亞
價格未定

SLG

超級任天堂版目前處理速度最慢，廠商也最辛苦的是SLG。

諸神紀世

玩者以神的身份進行遊戲，不僅要運用奇蹟增加人民，還要消滅惡魔之民。在超級任天堂版中，共有10個世界，一千個畫面。像這種大製作，是非常少有的，當然只有超級任天堂版才能做到。

'90年12月16日
想像者
¥8800
8800円(別)



試管城市

玩者是以市長的身份進行遊戲。在最初所得到的預算，建造最佳的街道。隨著街道的發展，人口也會跟著增加，而由村鎮成為城市，最後發展成巨帶都市。這是一款屬於知性的遊戲。

'91年4月26日
任天堂
¥8000
8000円(込)

機動戰士F 1

玩者是以機動戰士的身份與吉翁軍的殘黨進行戰鬥。只要不斷戰鬥，基本性能也會隨著提升，於RPG非常接近。由於戰鬥場面，不論是我方進行攻擊，或是敵方攻擊而來，都採動畫方式處理，非常逼真。

'91年7月6日
萬岱
¥9500



超級三國志 II

這是一款代表光榮歷史的模擬型遊戲。本款遊戲的目的，是要使中國在戰亂的狀態，用智力以及武力，統一全國為目的。由於是超級任天堂版，在操作與視覺上，都有非常好的表現。

'91年9月15日
光榮
¥14800



試管地球

在「試管城市」中，是將重點放在建造都市上，而現在建設行星環境的模擬型遊戲登場了。在沒有生命的行星中，如何產生生物？對於地殼、大氣、文明、動植物等問題，要如何才能創造出適合的環境。

'91年12月未定
想像者
¥9800



超級信長野望

在「超級三國志 II」之後，喜歡模擬型遊戲的玩者有福了，那就是「信長」系列最新作品，即將推出。在內容上與個人電腦版大致相同。其中有1995年開始的「戰國的動亂」及「信長包圍網」兩個腳本。

'92年12月21日
光榮
¥11800



SD指揮官

在帕布雷斯特中，非常有名的SD英雄，現在以模擬型方式登場了。由於遊戲有時間限制，如果動作太慢，將非常不利遊戲的進行。在遊戲中共有機動族、日出族、魔神族等3種族，有80種以上的角色。

'91年12月21日
帕布雷斯特
¥9800



斬 II

這是狼組所推出的第一彈戰國模擬型遊戲，在視覺上非常棒哦！個人電腦版將在近期內推出，而是根據超級任天堂版移植而來，因此，在「斬 II」的系統中，處理的非常好。聽說在最近將會公開畫面的照片。如有什麼最新情報，我們一定會為各位速報。

'92年3月未定
狼組
價格未定

三國志

這是根據橫山光輝先生所製作的「三國志」卡通動畫為基礎，所開發的模擬型遊戲。因此，這款遊戲是從桃園三結義開始整個故事。由於目前手頭上的資料不多，無法做詳細的說明，不過，相信對喜歡「三國志」的人，這款作品一定不會讓各位失望才是。

'92年4月未定
萬岱
價格未定

前進越南

這款遊戲是以越戰為故事內容的戰爭模擬型遊戲。我們光從標題就可想像到，在遊戲中一定會出現「ステルス戰鬥機」，不過，在越戰時並沒有這種最新銳的機種。在越戰時令人聯想到的戰鬥方式應該是游擊戰，因此，遊戲中應該會出現類似的模擬才是。

'92年7月未定
果庫特
價格未定

信長公記

預定在GAME BOY中發售的「信長公記」，現在已在超級任天堂版中登場了。這款戰國模擬型遊戲的舞台，當然是以戰國時代為主。玩者可以成為織田信長、武田信玄或是上杉謙信等戰國武將，為統一全國而努力。而這款遊戲到底與GAME BOY有什麼不同？

'92年4月未定
亞諾曼
價格未定

太空模擬戰

這是一款充滿喜感的SF戰鬥模擬型遊戲。使用非常可愛的武器與敵人進行戰鬥。由於在內容設計，非常富有變化，其中還安排了許多事件，相信玩者在接觸到這款遊戲，一定會愛不釋手哦！

發售日未定
哈德森
價格未定

SD鋼彈X

在任天堂版中極受歡迎的「SD戰士」系列，終於超級任天堂版中登場。戰鬥場面是採用動作戰鬥型，而且會有數量不少的MS，使遊戲成為一場大混戰。除此之外，還採取地圖方式，更使戰略性提高。

發售日未定
優達卡
價格未定

天使之翼 III

在任天堂版中，極受歡迎的足球模擬型遊戲，現在以「天使之翼 II」在超級任天堂版中登場了。而且都是新創的故事內容。這款遊戲將在近期內發售上市，是足球迷所不可缺的一部作品哦！

發售日未定
特庫磨
價格未定



戰略模擬

忠實再現第2次世界大戰的戰車模擬型遊戲。由於最近出了許多戰國時代的模擬型遊戲，為了使人有耳目一新的感覺，而開發了這款遊戲。除此之外，這款遊戲才剛進入開發階段，可能無法在短期內推出，因此，喜歡戰爭模擬型遊戲的玩者，請耐心等待。

發售日未定
艾瑪克斯
價格未定

萬獸之王

這是卡普空所製作的第一款模擬型遊戲。由於是以奇妙世界為舞台，角色都是以龍或小精靈為主。在系統上與個人電腦版有極大的不同，是採用超級任天堂版的獨創系統。到目前為止，開發情況一切順利，因此在近期內將可公開遊戲的畫面，敬請期待。

發售日未定
卡普空
價格未定



PZG

解謎類遊戲從PC版上移植過來的數量相當多。不過因篇幅關係，只能以幾款代表作介紹給大家。

爆破精靈

這是一款動作解謎型遊戲，在舞台方面，共有 130面之多。而遊戲中的主要目的，就是要將畫面中所有的炸彈全部引爆。如果被捲入爆風之中或是落入水中就算失敗。因此在行動前一定要好好考慮。

’90年12月 1 日
肯姆寇
￥6500



旅鼠總動員

這是從美國的個人電腦版移植而來的解謎型遊戲。遊戲的目的，是要將畫面中移動的「旅鼠」，引回終點。但玩者無法直接操作這些旅鼠，必須要用掘穴或阻止…等方式，來引導這些旅鼠。

’92年11月21日
太陽電子
￥8500



超級上海

這款遊戲是從這許多麻將牌中，取得成雙麻將牌的解謎型遊戲。只要能取得畫面中所有的麻將牌，就算是過關。除此之外，這款遊戲還可進行雙打模式，增加了許多遊戲的趣味。

’91年11月21日
HOT・B
￥7800



ミステリーサークル

（中文名稱未定）

這款遊戲來自英國。現在即將在日本登場了。這款遊戲是以「ミステリーサークル」為題材的動作解謎型遊戲。但是，到目前為止，這款遊戲的內容，就與標題ミステリーサークル一樣，到現在還不明朗。不過從K・娛樂圈得知，以目前的情形發展，不久的將來應可順利發售。

發售日未定
K・娛樂圈
價格未定

回轉球

這款遊戲是移植自電動版。只要將迷路中的球，引導到指定地點，就算過關。但是，畫面中所操作的並不是球，而是整個畫面在回轉。當然，其中還會設計許多陷阱哦！照片是電動版的畫面。

發售日未定
泰德
價格未定



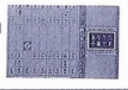
TAB

TAB遊戲是指將棋及彈珠台遊戲。不過圍棋、象棋也屬於該種類。

初段森田將棋

這是87年任天堂所發售「森田將棋」的續篇。是由象棋名人森田和郎先生所監修的正統象棋遊戲。這款遊戲對完全不懂象棋的人到個中高手，都可樂在其中，在設計著實費了一番苦心。

’92年 8 月23日
塞塔
￥8800



將棋

這是艾瑪克思所開發的象棋遊戲。而這款遊戲是今年 2 月所發售「任天堂象棋龍王賽」的加強版。在「龍王賽」中，有象棋實驗室的模式，就是與電腦棋王進行比賽。而在超級任天堂版中，到底有沒有這種模式，到目前為止還不知道，但一定不會讓各位失望。

發售日未定
艾瑪克思
價格未定

超幻彈珠台

這是由怪物所構成的一款彈珠台遊戲。玩者一定要靈活操作，用球將台中的怪獸打倒，就可贏得分數。在過去的彈珠台遊戲中，都是模倣真實的電動彈台，像這種設計還是頭一遭哦！

發售日未定
那克沙特
價格未定



ADULT

目前只把柏青哥和麻將列入該類中。最近盛行的賭馬遊戲，可能也會列入吧？

超級麻將大會

在89年10月所發售的麻將遊戲「麻將大會」，現在將要在超級任天堂版中登場了。在任天堂版中曾出現過15位高手，那在超級任天堂版中又會如何呢？照片是任天堂版的畫面。

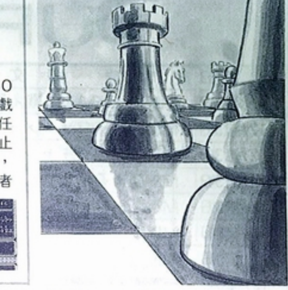
發售日未定
光榮
價格未定



柏青哥君

在任天堂與GAME BOY中，非常有名的柏青哥遊戲「 柏青哥君 」，將在超級任天堂版中登場了。到目前為止對於其中內容或設定等情報，都還不太清楚，還請各位玩者耐心等待。

發售日未定
日本椰子
價格未定



ETC

若玩大富翁類遊戲而缺少同伴的話，可真是孤掌難鳴，然而玩電視遊樂器就無此困擾了。

小丸子日記

以電視上非常有名的「小丸子」為基本結構，所開發的大富翁類遊戲。根據月曆上的日期來進行遊戲，可以從發生的事件上，得到經驗。當然，在遊戲中還會出現花輪君或小玉等角色。

’91年12月31日
A・樸克
￥8800

橫斷美國

這是「橫斷美國」的超級任天堂版。這款遊戲在GAME BOY版時，曾經得到許多好評，而超級任天堂可謂是其加強版。展開方式與電視一樣哦！照片是GAME BOY版。

發售日未定
多米
價格未定

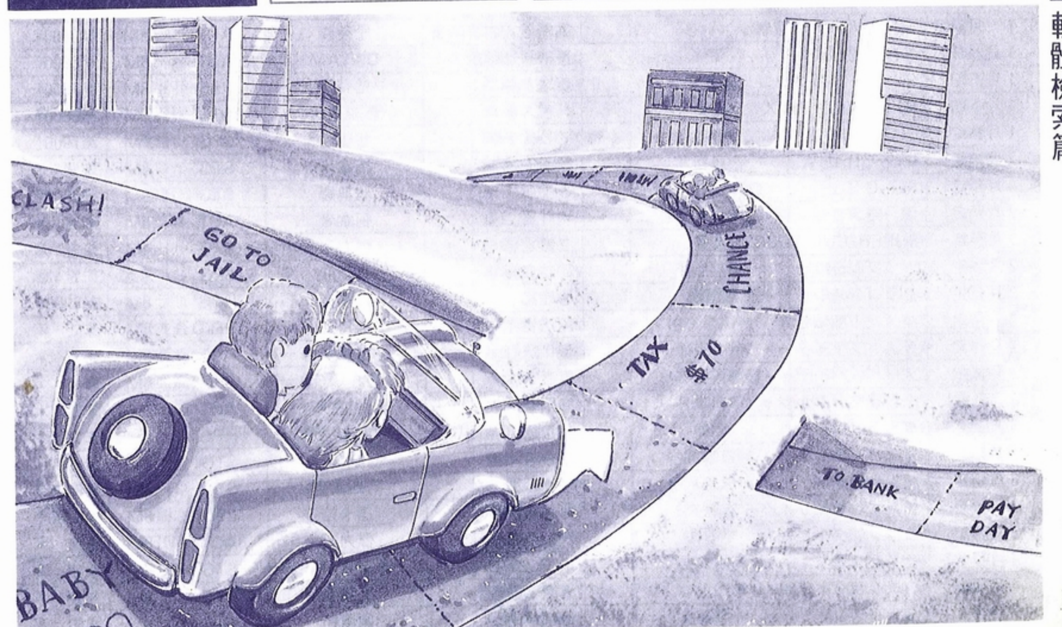


大富翁

這是美國最受歡迎大富翁類遊戲的超級任天堂版。現在也預定在任天堂與GAME BOY中發售上市。在超級任天堂版中，基本上是與大富翁類遊戲的系統一樣。照片是任天堂版的畫面。

發售日未定
多米
價格未定





軟體檢索篇

SUPER FAMI COM

發售日	日文卡名	中文卡名	廠商	種類	容量	定價
12月6日	JOE & MAC 戦え原始人	摩登原始人	DECO	ACT	8M	￥8500
12月13日	スーパーフォーメーションサッカー	3D足球賽	休曼	SPG	4M	￥7700
12月13日	スーパーワギャンランド	超級瓦強世界	拿姆科	ACT	8M	￥8300
12月13日	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の卷	小丸子日記	A樸克	ETC	4M	￥8800
12月13日	ラグーン	礁湖傳說	肯姆寇	A・RPG	8M	￥8500
12月18日	レミングス	旅鼠總動員	太陽電子	PZG	8M	￥8500
12月20日	スーパーファイヤープロレスリング	超火爆摔角	休曼	SPG	8M	￥8500
12月20日	ディメンション・フォース	垂直作戰	阿斯米克	STG	8M	￥8500
12月20日	ダンジョン・マスター	迷宮魔獸	勝利音產	RPG	8M	￥9800
12月21日	スーパー信長の野望 武將風雲錄	超級信長野望	光榮	SLG	8M	￥11800
12月21日	ネイトガンダム物語	SD機動戰士外傳	萬岱	RPG	8M	￥9500
12月27日	サンダースピリッツ	閃電出擊特別版	東芝EMI	STG	8M	￥8600
12月27日	スーパーチャイニーズワールド	超級中國人世界	文明腦	A・RPG	8M	￥8800
12月29日	バトルコマンダー	SD指揮官	帕布雷斯特	SLG	8M	￥9800
12月29日	雷電伝説	雷電傳說	東映動畫	STG	8M	￥8900
12月預定	北斗の拳5	北斗之拳5	東映動畫	RPG	8M	￥8900
12月預定	弟切草	弟切草	瓊安軟體	—	8M	￥8800
12月預定	シムアース	試管地球	想像者	SLG	8M	￥9800
12月預定	反省ザル・ジローくんの大冒險	猴子大冒險	拿茲美	ACT	4M	￥8500
12月預定	ロマンシングサ・ガ	復活邪神	史克威爾	RPG	8M	未定
92年1月11日	高橋名人の大冒險島	高橋名人大冒險島	哈德森	ACT	8M	￥8800
1月25日	豪槍神雷伝説	豪槍神雷傳說	DATAM	ACT	8M	￥8800
1月下旬	スーパー上海ドラゴンズアイ	超級上海	哈特比	PZG	8M	￥7800
1月下旬	F1 GRAND PRIX	F1大衝刺	影視系統	SPG	8M	￥8800
1月預定	プロフットボール	3D橄欖球	想像者	SPG	4M	￥7900
2月預定	アクスレイ	銀河風暴	柯拿米	STG	8M	未定
2月預定	S.T.G	STG	雅典娜	STG	8M	￥9800
2月預定	魂斗羅スピリシツ	魂斗羅	柯拿米	ACT	8M	未定
2月預定	SUPER CUP SOCCER	立體足球	傑力可	SPG	4M	未定
2月預定	トップレーサー	超越巔峰	肯姆寇	SPG	未定	未定
2月預定	ドラゴンスレイヤー英雄傳説	屠龍記	A樸克	RPG	8M	￥8900
2月預定	バズー！魔法世界	魔法世界	哈特比	RPG	8M	未定
2月預定	ラストファイター・ツイン	SD快打	帕布雷斯特	ACT	8M	未定
2月預定	スーパーバーデイ・ラッシュ	果嶺高球賽	DECO	SPG	8M	未定
3月預定	機甲警察メタルジャック	機甲警察	亞特拉斯	ACT	未定	未定
3月預定	ウルティマVI	創世紀VI	波尼卡尼恩	RPG	8M	未定
3月預定	スーパーアレスタ	超級銀河號	東寶	STG	8M	￥8500
3月預定	超攻合神サーディオン	超攻合神	阿斯米克	STG	8M	￥8800
3月預定	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	新世紀賽車	達卡拉	SPG	8M	￥8000
3月預定	ラッシング・ビート	快打刑事	傑力可	ACT	8M	未定
4月預定	サイバリオン	未定	東芝EMI	STG	8M	未定
4月預定	シエラザート伝説	大魔王傳說	文明腦	RPG	8M	未定
7月預定	ステルス	前進越南	黑庫特	SLG	8M	未定
8月預定	雲に乗る	天魔神將	黑庫特	RPG	8M	未定

發售日	日文卡名	中文卡名	廠商	種類	容量	定價
未定	EARTH LIGHT	太空模擬戰	哈德森	SLG	8M	￥8500
未定	あしたのジョー	小拳王	SNK	SPG	8M	未定
未定	アメリカ横斷ウルトラクイズ	橫斷美國	多米	ETC	8M	未定
未定	ウイザドリィV	辟邪除妖V	亞斯基	RPG	8M	未定
未定	おざなりダンジョン	迷宮女戰士	DATAM	RPG	8M	未定
未定	SDガンダムX	SD剛彈X	萬岱	SLG	8M	未定
未定	キャプテン翼III	天使之翼III	特庫磨	SLG	8M	未定
未定	サイバーナイト	戰鬥騎士	東京書籍	RPG	8M	未定
未定	斬II	斬II	狼組	SLG	8M	未定
未定	三國志	三國志	萬岱	SLG	8M	未定
未定	サンサーラナーガII	育龍戰記II	勝利音產	A・RPG	8M	未定
未定	將棋（仮）	將棋（暫）	亞特羅	ETC	未定	未定
未定	初代熱血硬派くにおくん	熱血國雄君	日本技術軟體	ACT	未定	￥8900
未定	シルヴァ・サーガ	魔法傭兵	塞塔	RPG	8M	￥8900
未定	真・女神轉生	真女神轉生	亞特拉斯	RPG	8M	未定
未定	信長公記	信長公記	亞諾曼	SLG	8M	未定
未定	スーパーヴァリス	超級夢幻戰士	日本通訊網路	ACT	8M	未定
未定	スーパーウルトラベースボールII	超能力棒球II	文明腦	SPG	未定	未定
未定	SUPER NOVA	未定	克皮工系統	STG	8M	未定
未定	スーパーファミスタ	超級職業棒球	拿姆科	SPG	未定	未定
未定	スーパーベースボール	超級棒球	SNK	SPG	8M	未定
未定	スーパー麻雀大會	超級麻雀大會	光榮	ETC	8M	未定
未定	ストリートファイターII	正宗快打旋風II	卡普空	ACT	未定	未定
未定	芹沢信雄のバーディトライ（仮）	未定	東寶	SPG	未定	未定
未定	戰略シミュレーション（仮）	戰略SLG（仮）	亞特羅	SLG	未定	未定
未定	ソウルブレイダー	創世降魔錄	艾尼克斯	A・RPG	8M	￥8800
未定	SOISTISII（仮）	未定	EPIC・SNOY	PZG	未定	未定
未定	ダブルドラゴン	雙截龍	日本技術軟體	ACT	未定	未定
未定	トールキンの指輪物語	指輪物語	羅克	RPG	未定	未定
未定	ドラゴンクエストV	勇者鬥惡龍V	艾尼克斯	RPG	12M	未定
未定	ドラゴンボールZ	七龍珠Z	萬岱	RPG	8M	未定
未定	永井豪CBキャラワールド	永井豪CB世界	帕布雷斯特	ACT	未定	未定
未定	ナグザットスーパーピンボール	超幻彈珠台	那克沙特	ETC	未定	未定
未定	熱血高校ドッジボール部	熱血躲避球	日本技術軟體	SPG	未定	未定
未定	パチ夫くん	帕青哥君	日本椰子	ETC	未定	未定
未定	ハット トリック ヒーロー	足球英雄	泰德	SPG	未定	未定
未定	バトルサッカー	SD足球	帕布雷斯特	SPG	未定	未定
未定	ヒーローウオーズ（仮）	SD英雄大戰	帕布雷斯特	ACT	未定	未定
未定	飛龍之拳IV	飛龍拳IV	文明腦	ACT	未定	未定
未定	BREATH OF FIRE	龍之戰士	卡普空	RPG	8M	未定
未定	プリンス・オブ・ペルシヤ	波斯王子	NCS	ACT	8M	未定
未定	ヘラクレスの榮光（仮）	鬥人魔境傳	DECO	RPG	8M	未定
未定	ボッパース	電腦大作戰	太陽電子	ACT	未定	未定
未定	マジツクソード	魔劍	卡普空	A・RPG	8M	未定

周辺機器

遊戲電纜、選擇機、連射系統的種類增加了!!

遊戲選擇機

把任天堂的RF訊號變換成AV訊號。任天堂、超級任天堂、其它的遊戲機、VTR等4大種類的硬體，簡單操作就能夠選擇。

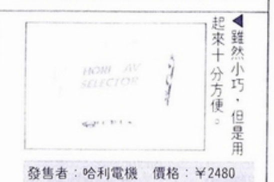


◀用按鈕式操作，就能執行硬體的切換。

發售者：柯拿米　價格：¥9500

AV選擇機

超級任天堂和其它附有AV輸出的遊戲機，且同時附有電視機器。還附有只要插上各電源就可以自動切換的自動電子切換開關。

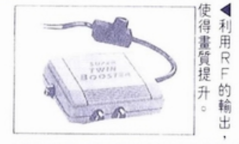


◀雖然小巧，但是用起來十分方便。

發售者：哈利電機　價格：¥2480

SUPER TWIN BOOSTER

可以同時接續2台RF輸出的機器，切換方面只要插上所使用的遊戲機電源即可。RF輸出的硬體也因此Bosster而提昇畫質。

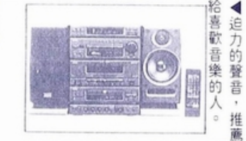


◀利用RF的輸出，使得畫質提升。

發售者：哈利電機　價格：¥1980

MEZZO A1

如果能把遊戲的擴充設備附在超級任天堂上，那麼就可以聽到充滿臨場感的遊戲音效（接續上需要任天堂另售的電纜）



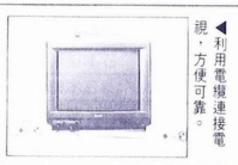
◀追力的聲音，推薦給喜歡音樂的人。

發售者：勝利音產　價格：¥88000

超級任天堂內藏電視

超級任天堂和電視一體化之後就是超任內藏電視了。具有14型和21型2種，機能不變。

利用電鈕式操作附有適合遊戲畫面切換的遊戲位置機能，使原本顏色鮮小的缺點，變成美麗的畫面。



◀利用電纜連接電視，方便可靠。

21G-SF1
發售者：夏普　價格：¥133000

14G-SF1
發售者：夏普　價格：¥100000

接續電纜

超級任天堂用的電纜，配合TV的有4種類在發售

。其4種類畫質完全不同，其優良性依序為RF→AV（單音、立體相同）→S端子→RBG，也因此可以在美麗的畫面上來玩。



◀RF的畫質更優良，不過只能聽到單音的聲音。

單聲AV電纜
發售者：任天堂　價格：¥1200

◀影像和左方聲音的端子接續，聲音就變成立體了。

立體AV電纜
發售者：任天堂　價格：¥1500



◀AV電纜的畫質較高，而且聲音是立體的。

S端子電纜
發售者：任天堂　價格：¥2500

◀目前，在畫質上，RGB可說是最高級的。

RGB電纜
發售者：任天堂　價格：¥2500

連射系統

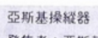
有關任天堂用的連射系統，發售的有以下6種類。

控制器、搖桿、變壓器和型式已知道，說不定看型式來選也未嘗不可呢！



◀所有的按鈕可以在秒速20連射。還附有緩慢機能。

亞斯基操縱器
發售者：亞斯基　價格：¥2980

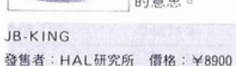


◀可依自己的想法做機能的設定及記憶。

XE-1 SFC
發售者：電波新聞社　價格：¥13200



◀附有連射、暫停機能。設定也是依自己的意思。



JB-KING
發售者：HAL研究所　價格：¥8900

◀可以切換秒速5發和秒速15發的連射。

SUPER TURBO
發售者：哈利電機　價格：¥1980

◀有秒速5發、10發、15發30發、OFF等5個階段。

超級控制器
發售者：哈德森　價格：¥2480



◀可以變換秒速8發、16發、OFF等3階段。

超級連發器
發售者：哈利電機　價格：¥2480

Super Famicom特輯3問卷調表

(1)對於這本特輯的製作，您最滿意的是：

□內容取材　□版面編排　□用紙　□印刷　□文字撰述

(2)對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

□軟體介紹　□新卡預告　□廠商熱線　□廠商見聞錄　□新薩達傳說完全攻略　□惡魔城完全攻略
□必勝秘技　□軟體總檢索　□新卡發行表　□週邊機器

(3)這本特輯你是從什麼地方購買的？

□電視遊樂器專賣店　□書店　□統一超級商店　□劃撥郵購　□其他

(4)你最喜歡的遊戲種類是：

□角色扮演RPG　□動作ACT　□射擊STG　□模擬SLG　□冒險AVG　□解謎PZG
□運動SPG　□桌上TBG

(5)您最喜愛的SFC遊戲軟體是：

①＿＿＿＿＿　②＿＿＿＿＿　③＿＿＿＿＿

(6)您認爲這本特輯的價格是：

□貴　□正好　□尚可　□太便宜

(7)你對於這本特輯的攻略專欄感覺是：

□無可形容的棒　□不錯　□還好　□差　□有無都一樣　□根本不需要　□其他

(8)請對這本特輯提出你的改善見意，供我們下一次製作特輯的參考。

賀歲超級強卡登場





12月21日發售　　12月29日發售

全省特約店募集中　專線電話：5017913

請向有 

商標特約店購買認明總代理藍色保證封條（＊保證原裝進口＊ 開封無效 任天堂台灣代理商 博愛社有限公司）以確保品質保證及保障售後服務。

麗華行(八德店)	台北市八德路3段125號	(02)772-3805
麗華行(忠孝店)	台北市忠孝東路5段390號	(02)720-8459
麗華行(長安店)	台北市長安東路2段45號之1	(05)551-2156
意順	台北市西寧南路70號4Ｆ216(萬年大樓)	(02)331-8990
世韓	台北市信義路3段192號之1	(02)702-3526
麗豪行	台北市德行東路96號	(02)835-1276
君宏行	台北市內湖區港墘路37巷5號	(02)657-5162
今日百貨公司	台北市峨嵋街52號3Ｆ	(02)317-9292
萬華百貨公司	台北市中華路1段41號7Ｆ	(02)381-3737
永琦百貨公司	台北市敦化南路466號地下1Ｆ	(02)775-2377 轉236
中美電腦	台北市中華商場忠棟２Ｆ５或７號	(02)382-2086
今日玩具行	台北市太原路139號	(02)571-4478
玩具反斗城(新生店)	台北市新生北路2段28號	(02)562-1142
日富企業社	台北市松山區莊敬路302號	(02)723-6574
飛揚遊樂器專賣店	台北市民生東路931號	(02)765-9419
飛航商店	台北縣永和市得和路344號1Ｆ	(02)949-9212
嘉影企業	台北市饒河街138號	(02)766-1315
玩具反斗城(南港店)	台北市南港區南港路2段20號	(02)788-4210
紅橘子	新生南路一段6號之32(國際電子廣場B2)	(02)397-4732
超人遊樂器專賣店	台北市八德路一段51號(光華商場)	(02)391-6980
高銘商行	台北市士林區大南路33號	(02)883-1029
2001電視遊樂器	台北市松江路362巷28號	(02)581-1773
夢奇地	台北市中山北路二段45巷21號	(02)536-5211
麗景行	台北市仁愛路四段434號１Ｆ	(02)7292226
弘有資訊	台北市民族東路２段135巷33號１Ｆ	(02)504-5620
新店門市	新店市中正路282-5號	(02) 913-1759
六士商行	中和市景新街383巷38號	(02)943-4006
君宏行(三重店)	三重市正義北路317號	(02)987-8500
2001中和門市部	中和市安樂路15號１樓	(02)9421515
小小兵模型玩具行	永和市竹林路44之1號	(02)928-5108
西洋城(永和店)	永和市永和路2段32號地下1Ｆ	(02)929-0383
萬權科技	永和市國中路108號	(02)921-3471
全藝商行	板橋市文化路2段229號	(02)253-4055
精藝社	基隆市孝二路51號	(02)424-1776
[redacted]	基隆市[redacted]	(02)431-0252
春金	中壢市中央東路60號	(03)422-1660
傑勇玩具行	台中縣東勢鎮中寧里第五橫街中和巷1之7號	(04)588-2945
建利電器行	桃園縣大園鄉中山北路73巷1號	(03)386-8181

啓靈書局	頭份鎮中正路170號	(036)665073
遠東唱片城	桃園市博愛路66號	(03)3328106
超羣玩具行	中壢市中正路306號	(03)4912053
超群教材社	新竹市平和街7號	(03)525-0528
王子玩具	台中市繼光街121號	(04)2221192
西洋城(豐原店)	豐原市市前街18號	(04)526-9744
西洋城(成功店)	台中市成功路210號	(04)220-6645
小猪玩具行	台中市中華路2段50號	(04)201-0978
皇龍有限公司	台中市綠川西街5號	(04)221-2670
夢幻之星	台中市復興2段168號	(04)261-0782
皇龍有限公司	彰化市長興街135號	(04)722-6047
西洋城(彰化店)	彰化市民族路492號	(04)724-6270
中星電子城	南投縣草屯鎮太平路二段332號	(04)933-3419
虎尾任天堂	雲林縣虎尾鎮新興路48號	(05)632-1843
大立玩具行	雲林縣斗六市文化路45號	(05)532-2825
吉仕影視社	嘉義市忠義街19號之1	(05)225-7671
群騏商行	嘉義市長榮街261號	(05)222-5940
益智行	台南市北門路2段107號	(06)229-4022
西洋城(台南店)	台南希北門路1段118號	(06)229-4429
振耀企業社	台南市西門路1段417號	(06)263-2163
新慶發文具行	台南市新慶街８號	(06)265-1904
聯合遊樂器專賣店	台南市青年路211號	(06)226-7234
台南店	台南市海佃路1段213巷39號	(06) 259-0605
仁者行	台南市大福街27巷16號	(06) 225-8406
西洋城(彰化店)	彰化市民族路492號	(04)724-6270
天眷行	高雄市自強二路66巷10號	(07)231-1471
佳實商行	高雄市自立一路349號	(07)312-5623
快樂街有限公司	高雄市懷安街184號	(07)385-2969
西洋城(中山店)	高雄市中山一路31號	(07)281-8650
西洋城(鳳山店)	鳳山市光遠路400號	(07)741-0670
喜樂多玩具行	高雄市大昌二路528號	(07)380-0175
來來玩具行	高雄縣鳳山市中正路183號	(07)746-2545
怡利企業行	高雄市左營區左營大路287號	(07)583-9116
比比玩具行	高雄市前鎮區瑞西里瑞和街174號	(07)751-1481
新潮流玩具模型專賣店	高雄市小港區康莊路189號	(07)803-6371
永利電視遊樂器	高雄市鼓山區九如四路1992號	(07)581-2111
全藝企業	高雄市四維二路96之5號1樓	(07)721-4535
小小兵模型店	高雄市十全二路153號	(07)323-0199

台灣總代理

任天堂株式会社　博愛社有限公司

地址：台北市民權東路３段82號
TEL：02-5017911